JEUX GRAPHIQUES

Sport Cérébral®

100 problèmes

de maurice brunot

marabout

KEESING

Collection **marabout service**

Afin de vous informer de toutes ses publications, **marabout** édite des catalogues et prospectus où sont annoncés, régulièrement, les nombreux ouvrages qui vous intéressent. Pour les obtenir gracieusement, il suffit de nous envoyer votre carte de visite ou simple carte postale mentionnant vos nom et adresse, aux Nouvelles Editions Marabout, 65, rue de Limbourg, B-4800 Verviers (Belgique).

JEUX GRAPHIQUES

Sport Cérébral®

100 problèmes

de maurice brunot

marabout KEESING

© 1980 by Keesing, Anvers, Paris.
Coédition Marabout - Keesing.

Toute reproduction d'un extrait quelconque de ce livre par quelque procédé que ce soit, et notamment par photocopie ou microfilm est interdite sans autorisation écrite de l'éditeur.

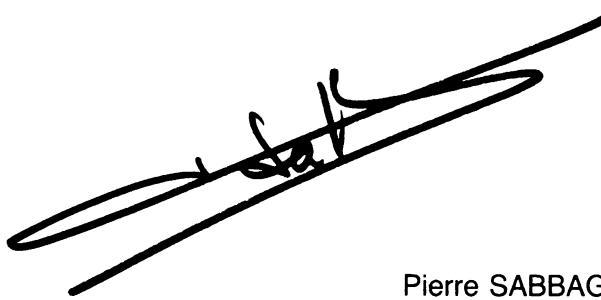
Les collections **marabout** sont éditées par la S.A. Les Nouvelles Éditions Marabout, 65, rue de Limbourg, B-4800 Verviers (Belgique). — Le label **marabout**, les titres des collections et la présentation des volumes sont déposés conformément à la loi. — Distributeurs en **France** : HACHETTE s.a., Avenue Gutenberg. Z.A. de Coignières-Maurepas, 78310 Maurepas, B.P. 154 — pour le **Canada** et les **États-Unis** : A.D.P. Inc. 955, rue Amherst, Montréal 132, P.Q. Canada — en **Suisse** : Office du Livre, 101, route de Villars, 1701 Fribourg.

Je me suis toujours intéressé aux jeux, quels qu'en soient le support et la finalité, mais il est évident que la Télévision fut pour moi terrain d'élection.

Je connaissait Maurice BRUNOT depuis longtemps. Son goût de la recherche, de l'invention, de la mécanique intellectuelle, baignant dans sa joie de vivre, m'ont conduit à faire appel à lui pour nos besoins télévision. C'est alors qu'il créa « LE PETIT TRAIN INTERLUDE » dont le monde entier se souvient et qu'il nous envie.

Depuis, je me suis de plus en plus penché sur ses travaux, et c'est avec joie que je retrouve ici un trop bref et talentueux résumé de ses créations.

Bravo Maurice, et merci...



Pierre SABBAGH

CE QUE VOUS DISENT CES CARTES

□□□

Vous trouverez dans une des cinq premières cartes l'initiale de votre prénom.
En partant de la carte suivante vous aurez votre réponse en lisant toutes les cinq cartes.

Nº 1

ALUXB
Réglement
trop
MVYZK
Liquidation
pas d'en-
PWCOG
Vous êtes
physique
DJNQSI
prenez
Ilnige
FHRTE
Liloration
ennuis
Ne
d'un
confiant
Nette ame
de vos
gagements

N° 2

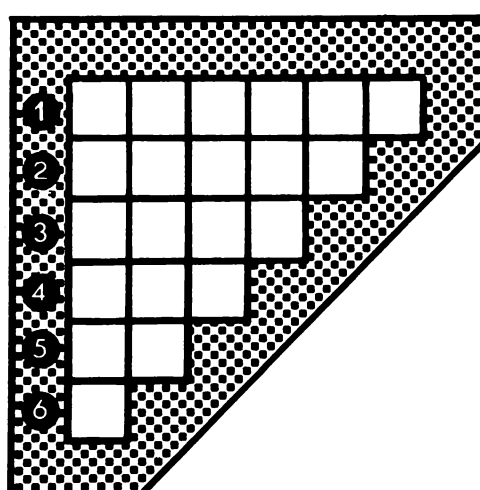
travail
tremble
train de vie
notaire
vos projets
votre santé
Difficultés
issue fa-
le temps
portera
de votre
avec un
pour vous
vorable
Montre
FKTZJ
DLSYI
ACEMR
BHOQVX
GNPUW
Le sport

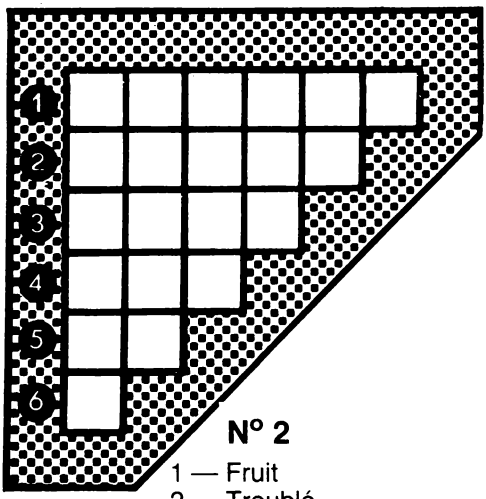
N° 3

Solutions p. 114

LES MOTS EN TRIANGLE

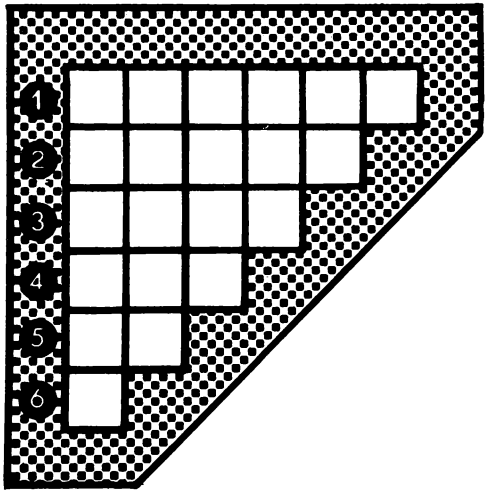
N° 1 1 — Lettre écrite par un Auteur ancien
2 — Placée
3 — Rivière d'Allemagne Occidentale
4 — Trois fois
5 — Note



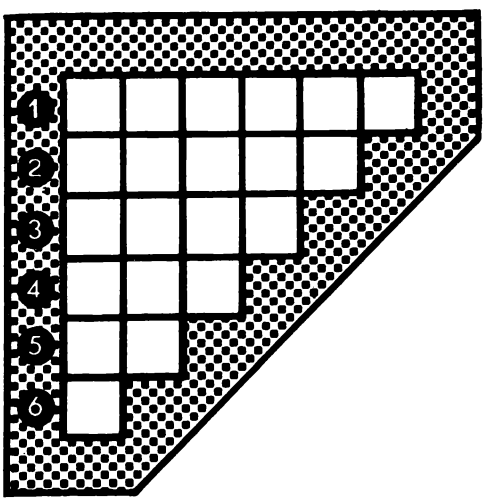


N° 2

1 — Fruit
2 — Troublé
3 — Durée noire
4 — Moyen par lequel on réussit une œuvre
5 — Conjonction



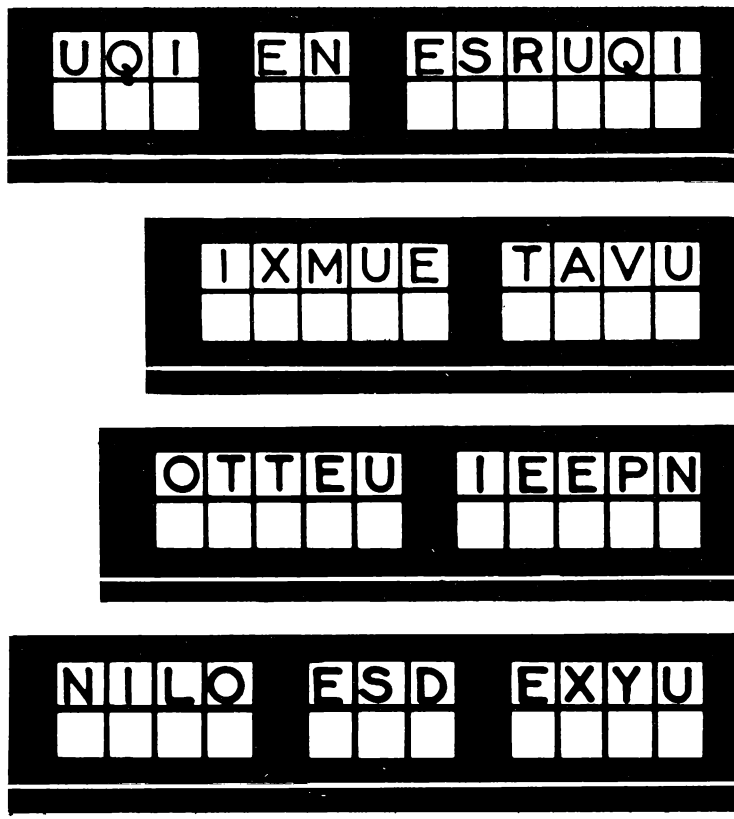
N° 3 1 — Rusé
2 — Tourmente
3 — Assemblage à grands points
4 — Adverbe de lieu
5 — Article défini



N° 4 1 — Qualité de ce qui est réel
2 — Doctrine
3 — Fleur
4 — Très isolée
5 — Matériel de dessin

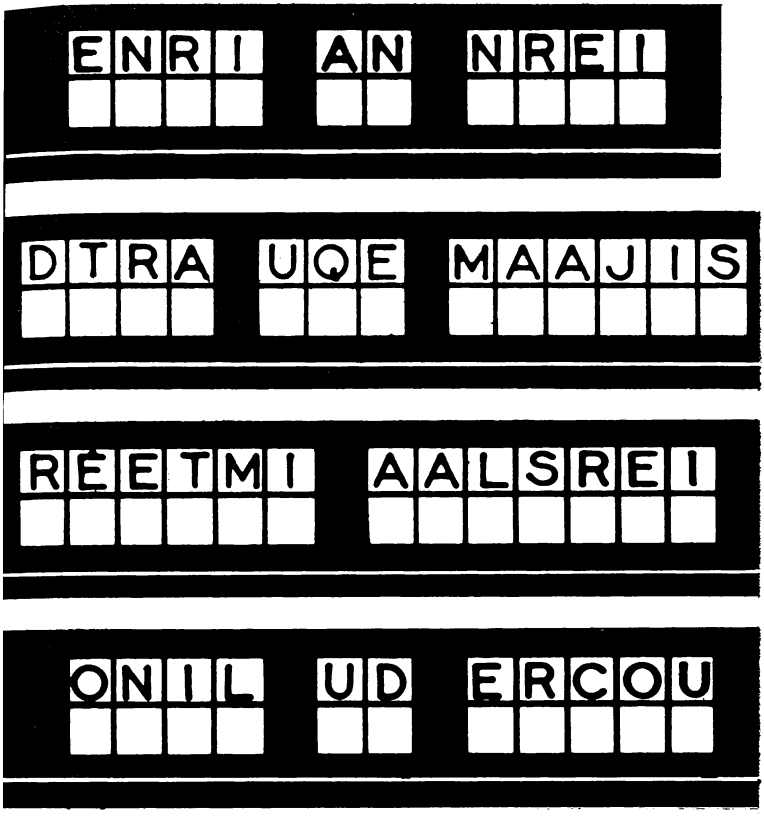
Solutions p. 114

LES LETTRES



EGAREES

Il s'agit de découvrir un proverbe en remettant en ordre tous les groupes de lettres égarées.
Pour vous aider utilisez les cases blanches placées à cet effet.

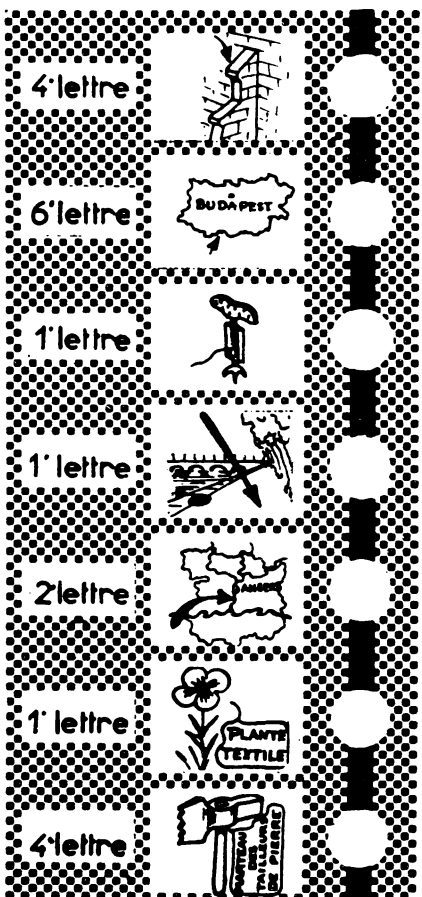


Solutions p. 114

LE NOM DANS

Il s'agit de trouver un nom dont chaque lettre doit s'inscrire dans son cercle respectif. Pour cela, trou-

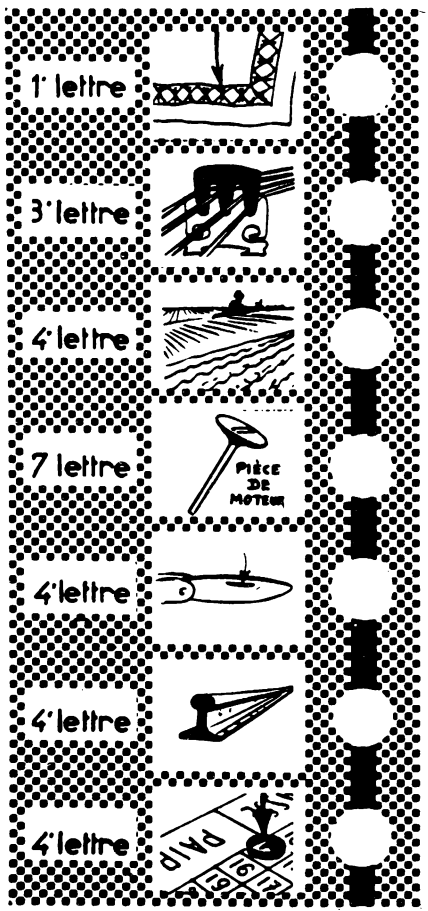
N° 1



LES NOMS

ver dans le nom de chaque dessin la lettre qui vous est demandée.

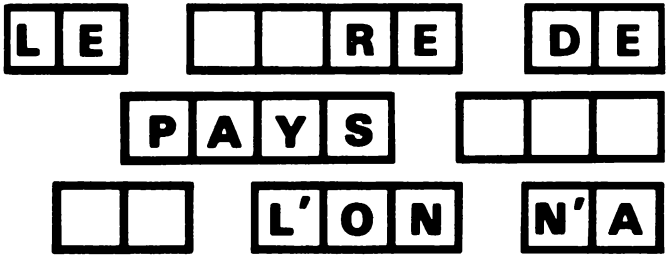
N° 2

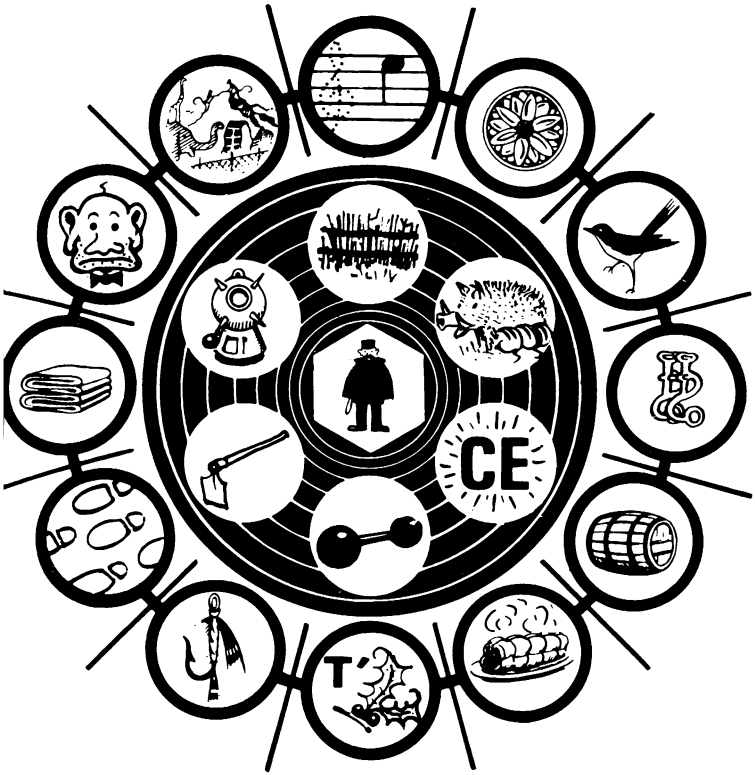


Solutions p. 115

SYLLAPHONE

Pour reconstituer ce texte sachez que chaque groupe de cases vides représente un mot ou une syllabe à trouver. Chacun d'eux figure en rébus ou phonétiquement dans ces particules atomiques.

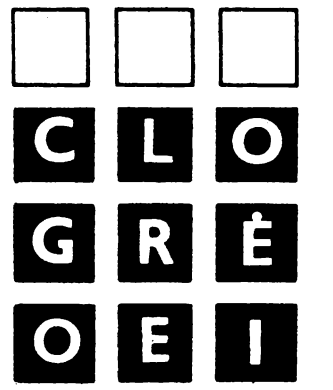




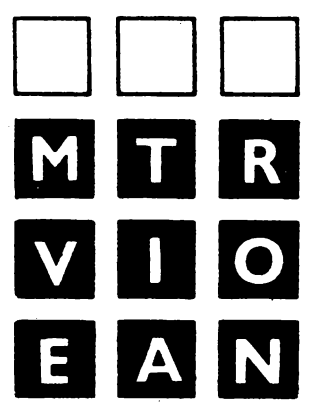
B	I	E	N							
				D'	A			S		

Solution p. 115

UNE SUR TROIS

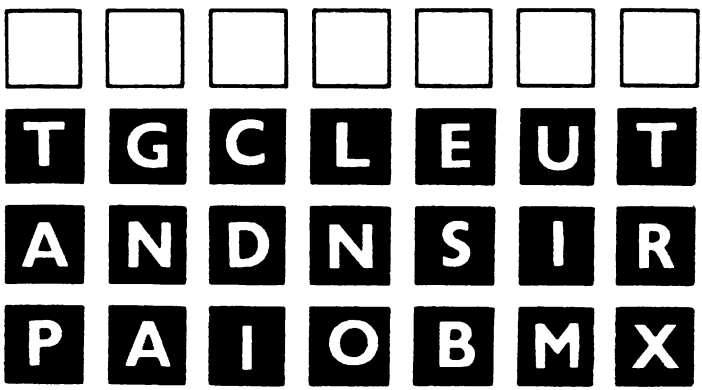


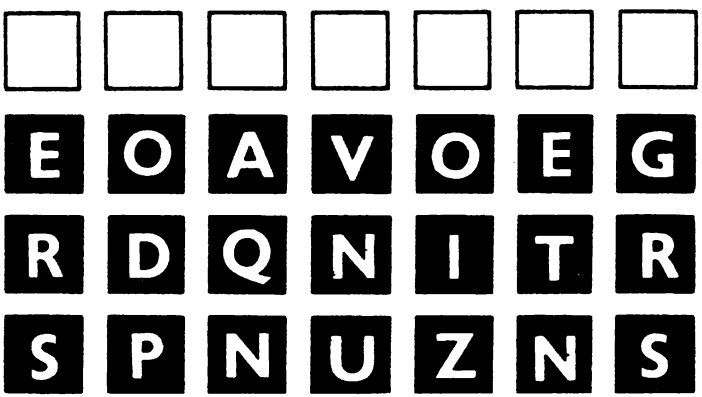
N° 1



N° 2

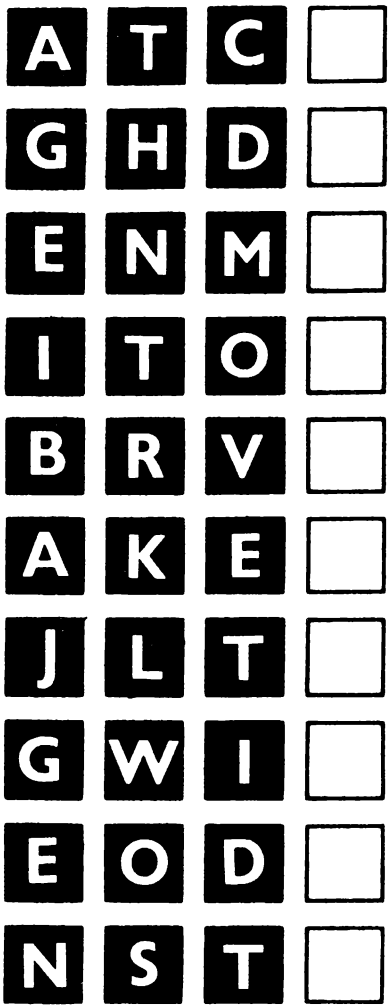
Pour former ces mots horizontalement, reportez une des trois lettres de chaque rangée verticale dans sa case blanche.



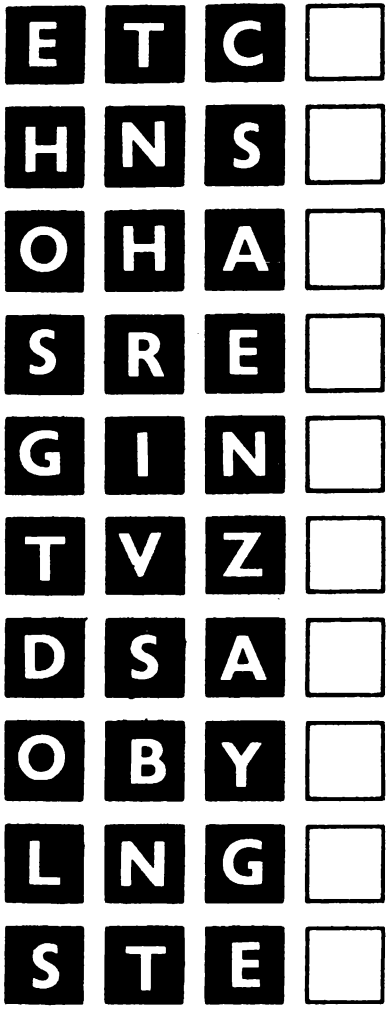


Pour former ces mots verticalement reportez une des trois lettres de chaque rangée horizontale dans sa case blanche.

N° 3



N° 4



Solutions p. 115

REBUS CROISES

Trouver des noms, des phrases ou des proverbes horizontalement et verticalement composés en rébus à l'aide du questionnaire. La case où se croisent deux phrases garde sa même valeur phonétique dans les deux sens. Dans certaines cases, une flèche indique le mot demandé ou entoure la syllabe à retenir.

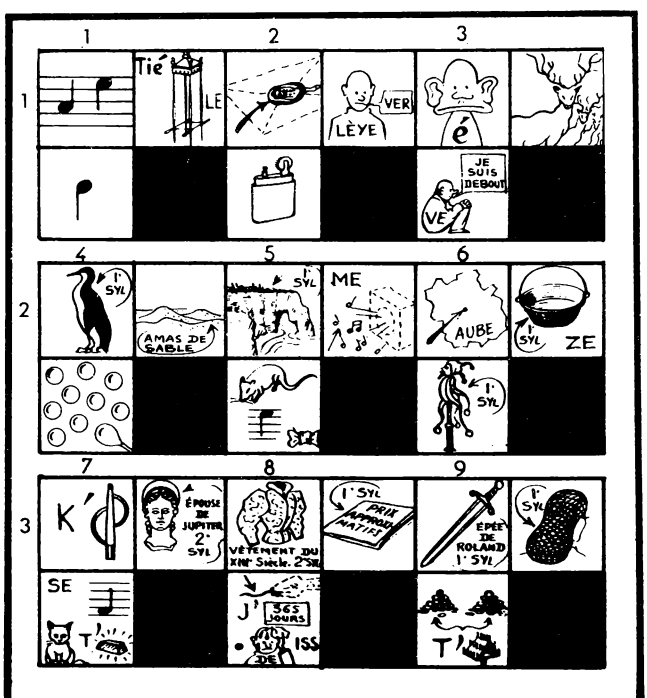
N° 1

HORIZONTALEMENT :

1 - 2 et 3 — Proverbe d'Orient

VERTICALEMENT :

1 — Machine
2 — Surnom
3 — Construction
4 — Forment le bec
5 — Etonnant
6 — Navire à voile
7 — Proverbe
8 — Proverbe
9 — Qui exprime le doute



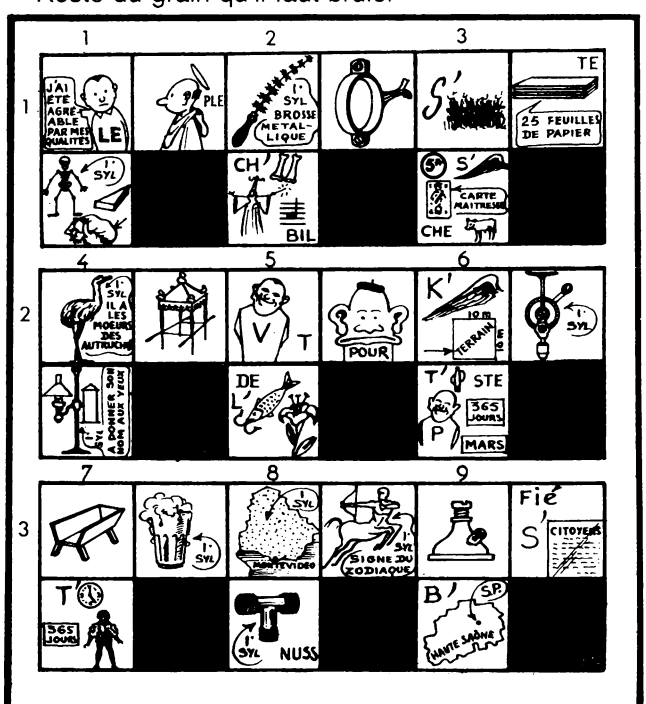
N° 2

HORIZONTALEMENT :

1 — Extrait de La Préface Aux Souvenirs d'Enfance et de Jeunesse d'Ernest Renan, suite dans le 2 et 3 Horizontal

VERTICALEMENT :

1 — Temps du verbe
2 — Expression : Mettre en grande colère
3 — Expression impliquant que la chose dont on parle est requise pour des usages divers
4 — Ville Chinoise
5 — Expression : Principe certain qui saute aux yeux
6 — Exclamation de Néron en se donnant la mort
7 — Typographe Compositeur
8 — Grosse planète
9 — Reste du grain qu'il faut brûler



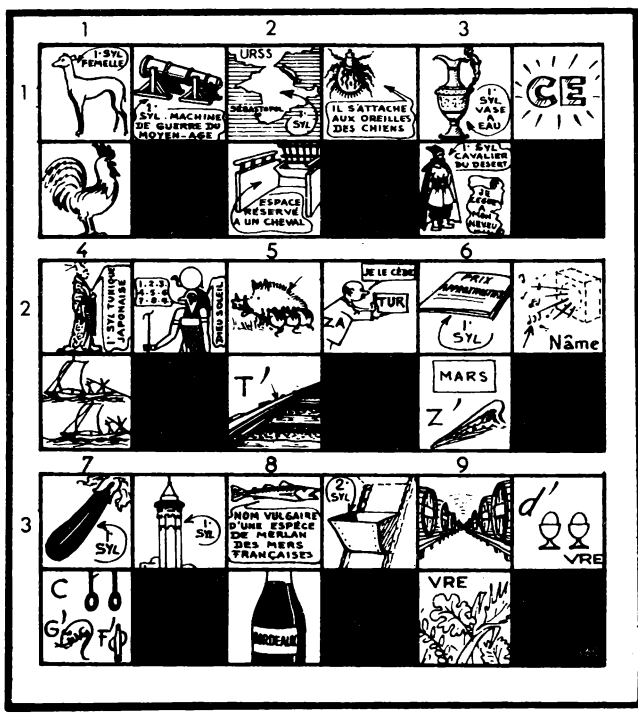
N° 3

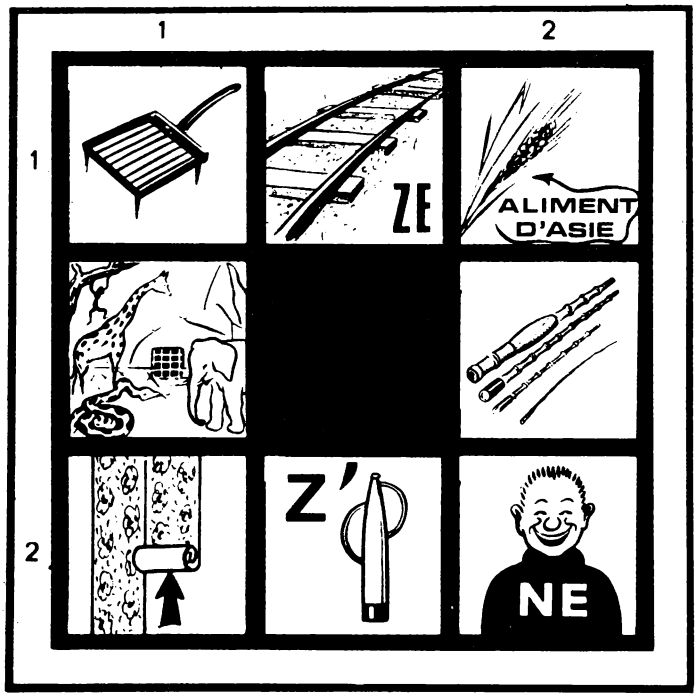
HORIZONTALEMENT :

1 — Extrait de « La vie littéraire » d'Anatole France et suite de celui-ci dans le 2 et 3 Horizontal

VERTICALEMENT :

1 — Compositeur Français
2 — Limpidité
3 — Poisson
4 — Perte totale ou gain considérable
5 — Littérature de rebut
6 — Elle accompagne la Mariée
7 — Science
8 — Ancien Pays de France
9 — Arbrisseau grimpant





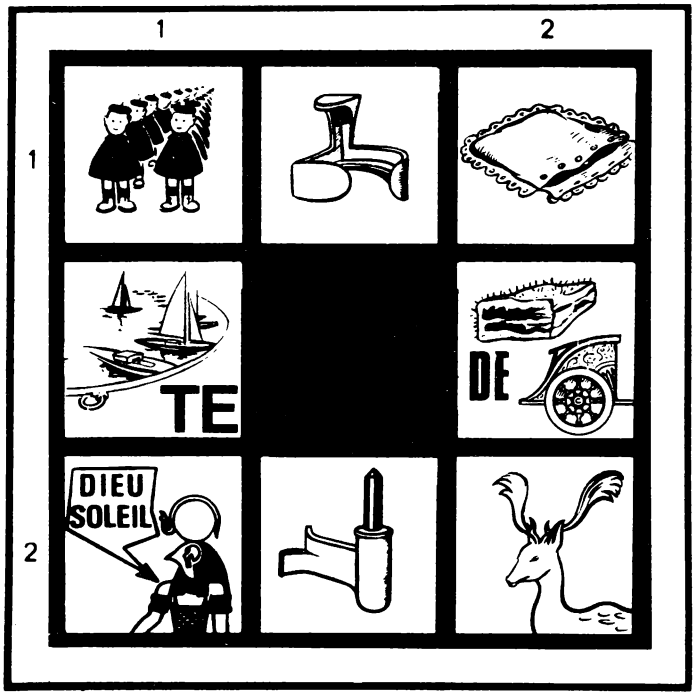
N° 4

HORIZONTALEMENT :

1 — Récit gaillard
2 — Avarice

VERTICALEMENT :

1 — Imiter l'alouette
2 — Air moqueur



N° 5

HORIZONTALEMENT :

1 — Retricotait une partie d'un bas
2 — Rongeur

VERTICALEMENT :

1 — Obtiendra
2 — Philosophe et Théologien Français

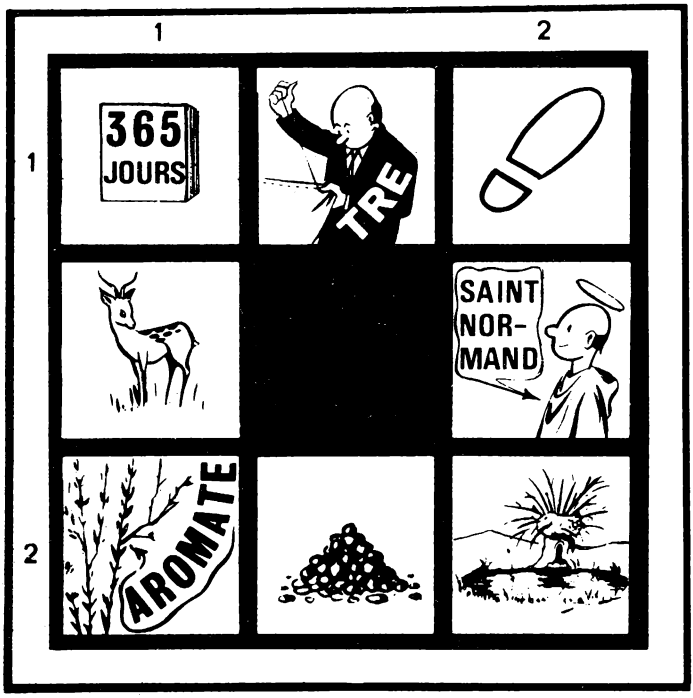
N° 6

HORIZONTALEMENT :

1 — Interrompit
2 — Grand bruit

VERTICALEMENT :

1 — Très simple
2 — Mont célèbre de Californie



N° 7

HORIZONTALEMENT :

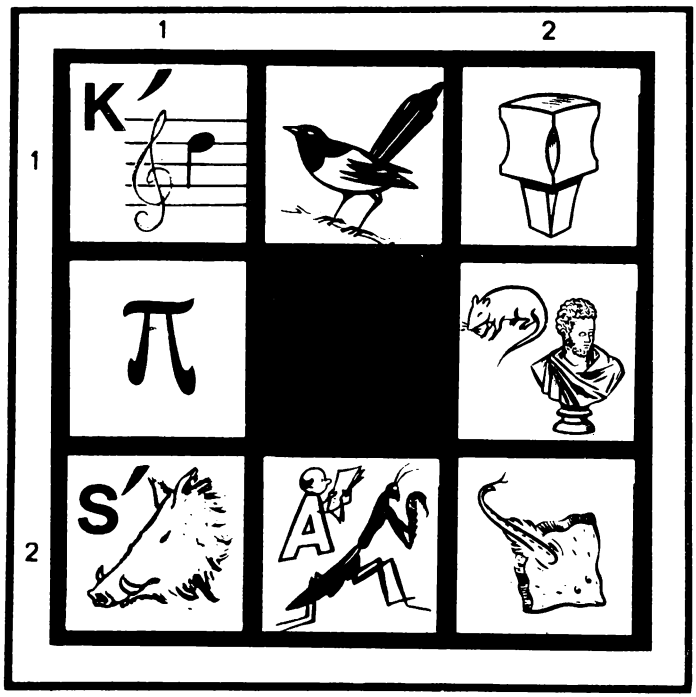
1 — Petilla

2 — Donnerait plus que la ration

VERTICALEMENT :

1 — Etat granuleux d'un mur

2 — Malmènerait



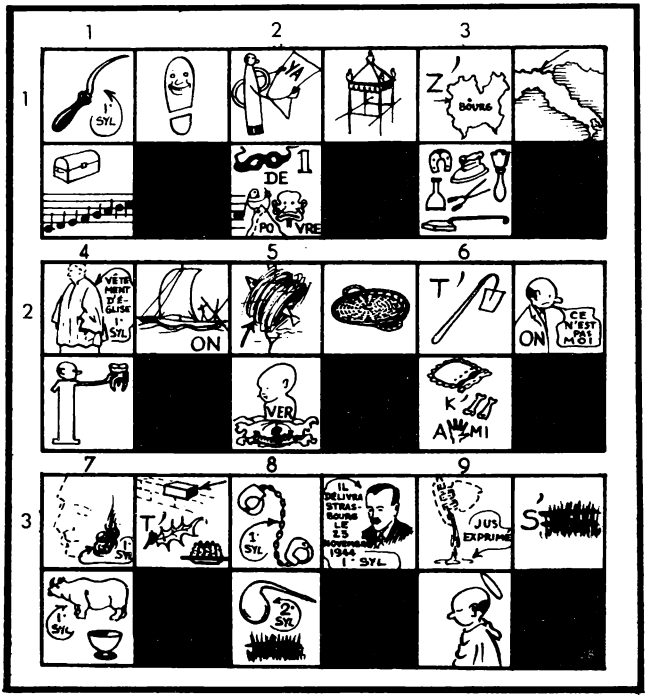
N° 8

HORIZONTALEMENT :

1 — Extrait des Illusions Perdues de « Honoré de Balzac » et suite dans le 2 et 3 Horizontal

VERTICALEMENT :

1 — Mélange bizarre
2 — Proverbe
3 — Qui contient du zinc
4 — Officier surveillant
5 — Ancienne Province de France
6 — Proverbe
7 — Chose frivole
8 — Danse à révérences
9 — Laconique



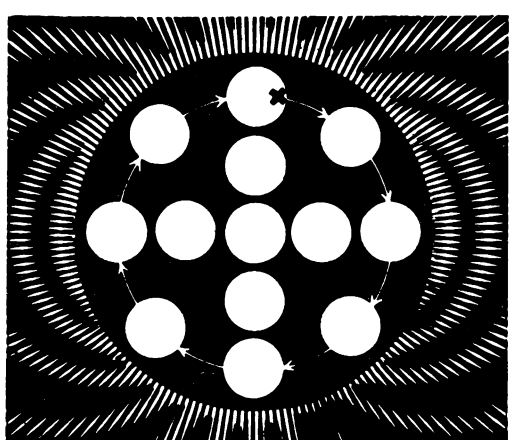
Solutions p. 115 à 118

LE LETTRATOME

Trois mots se cachent dans ces particules atomiques. Un horizontal, un vertical, un circulaire. Ce dernier se lit en partant de la particule marquée d'une croix et en allant vers la droite.

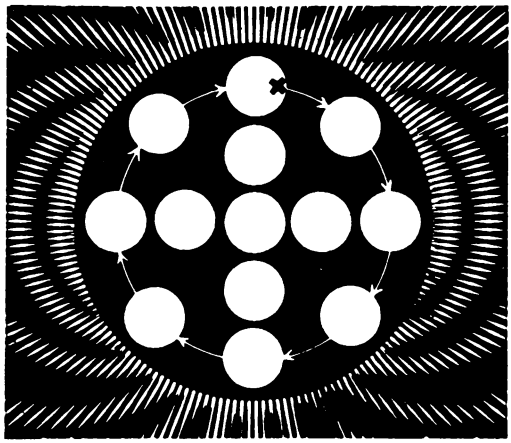
N° 1

VERTICALEMENT : Souiller
HORIZONTALEMENT : Assaisonner
CIRCULAIREMENT : Etonnement



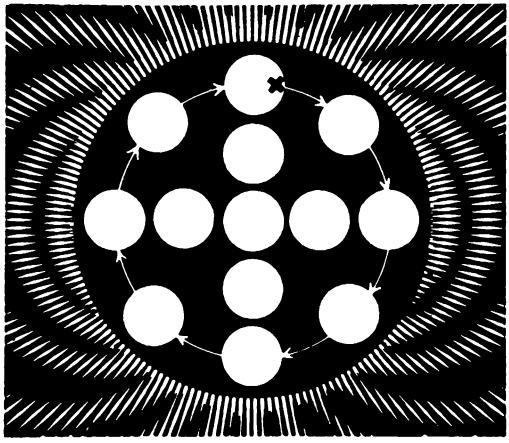
N° 2

VERTICALEMENT : User
HORIZONTALEMENT : Mode de transmission des effets de commerce
CIRCULAIREMENT : Destiner



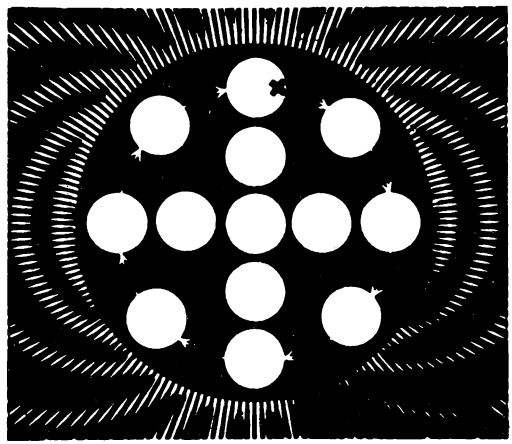
N° 3

VERTICALEMENT : Complet
HORIZONTALEMENT : Insérer sur :
CIRCULAIREMENT : Originaire d'une région Alpestre



N° 4

VERTICALEMENT : Engrais
HORIZONTALEMENT : Malpropre
CIRCULAIREMENT : Sport



METAGRAMMES

J'ai plusieurs têtes, cherchez mon corps.

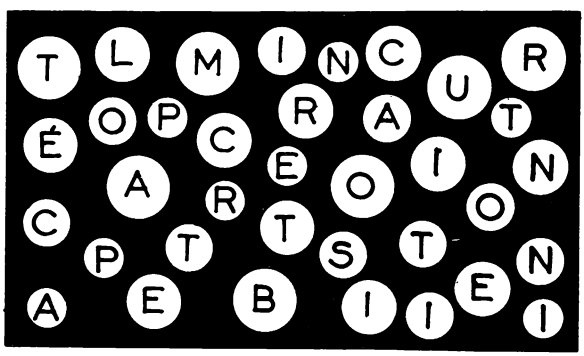
N° 1 1° tête **H** . . Général français. (1768-1797)
2° tête **L** . . Petit poisson de rivière.
3° tête **P** . . Cavité.
4° tête **R** . . Pierre dure.

N° 2 1° tête **P** . . . . Fruit.
2° tête **S** . . . . Maladie des pins.
3° tête **R** . . . . Rude à toucher.
4° tête **M** . . . . Sert à percer.

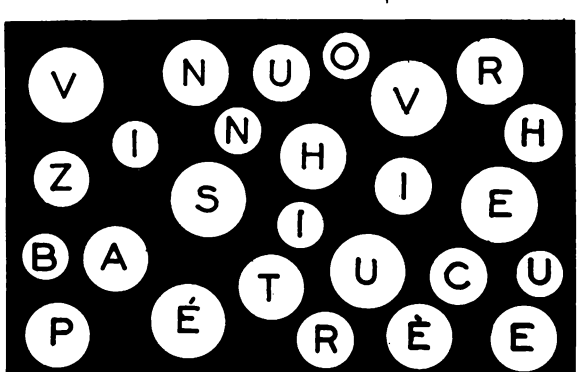
Solutions p. 118

LE COMPAS DANS L'OEIL

N° 1 : 1 Instrument de musique — 2 Métier — 3 Quote-part — 4 Personne peu exercée.

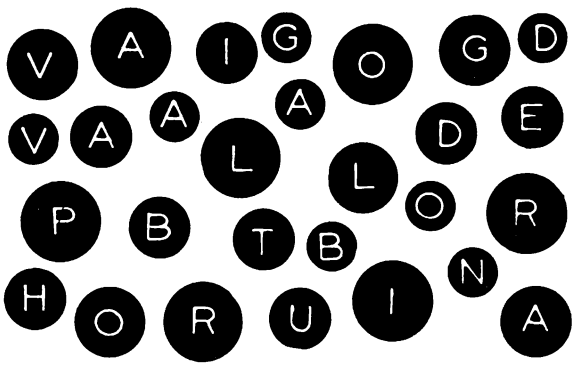


N° 2 : 1 Ville Suisse — 2 Mammifère — 3 Célèbre volcan — 4 Instrument de musique.

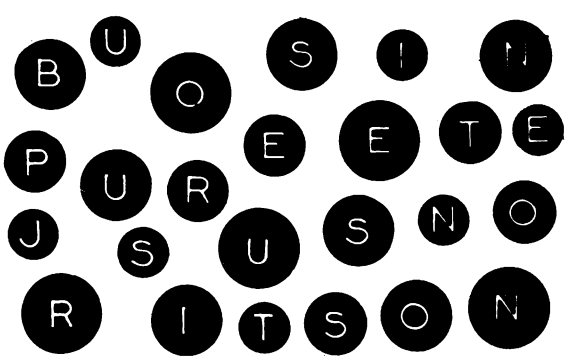


Trouvez quatre mots dont chacun est inscrit dans une série de cercles égaux.
Pour trouver ceux-ci, partez d'un cercle quelconque de la gauche et en allant vers la droite, cherchez du regard les autres ayant la même dimension et ainsi pour tous les autres mots.
Pour vous aider, sachez que ces mots répondent aux définitions suivantes :

N° 3 : 1 Salle de réception — 2 Fleuve d'Europe — 3 Errant — 4 Coutume.



N° 4 : 1 Ville de France — 2 Prénom — 3 Rapidement — 4 Petits arbres.



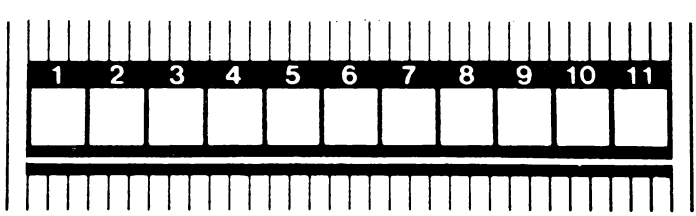
Solutions p. 118

LES DEDUCTIONS

Pour vous permettre de trouver un mot de onze lettres qui doivent s'inscrire dans ces cases, voici un moyen d'y parvenir par le principe des déductions. Sachez que certaines cases répondent au questionnaire suivant :

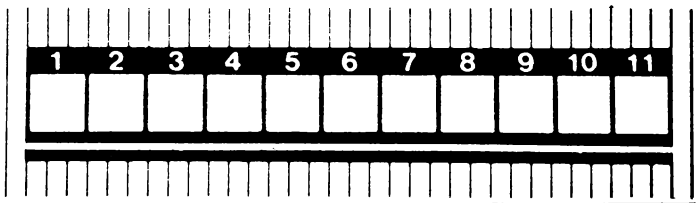
N° 1

1°) 1-2-3-4-5	Préfixe qui introduit une idée de beauté dans les composés où il figure
2°) 8-10	Interjection
3°) 7-8-9-11	Outil de menuisier
4°) 1-2-5-7-11	Ville Egyptienne
5°) 2-6-11	Période de la vie



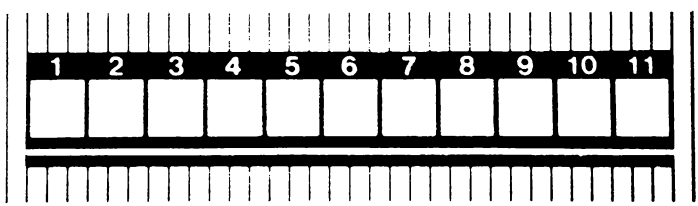
N° 2

1°) 1-2-7-8-9-11 — Bonne fortune
2°) 4-5-6-11 — Ville Italienne
3°) 3-9-10 — Adverbe de lieu



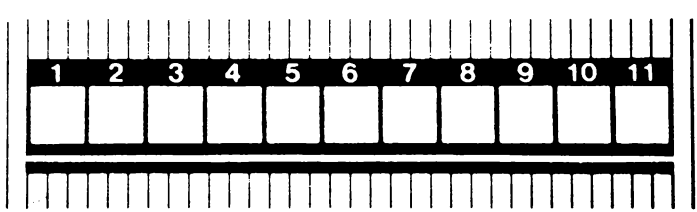
N° 3

1°) 1-2-3-6-11 — Unité de mesure
2°) 6-7-10-11 — Qui n'est pas commun
3°) 4-5 — Instrument de dessin
4°) 6-7-8-9-10-11 — Efface au trait



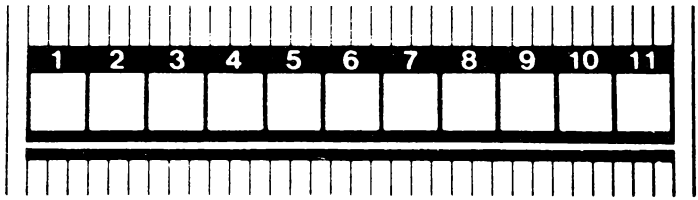
N° 4

1°) 2-3-8 — Les meilleurs s'obtiennent à la broche
2°) 4-5-8-9-11 — Tapage
3°) 1-9-10-11 — Surveillent dans un lycée
4°) 6-7 — Note



N° 5

1°) 3-9-11	Prière
2°) 3-4-7-10-11	Prénom féminin
3°) 1-6	Affirmation
4°) 2-3-4-5-6	Sucre rendu plus pur
5°) 2-8	Abréviation de cela

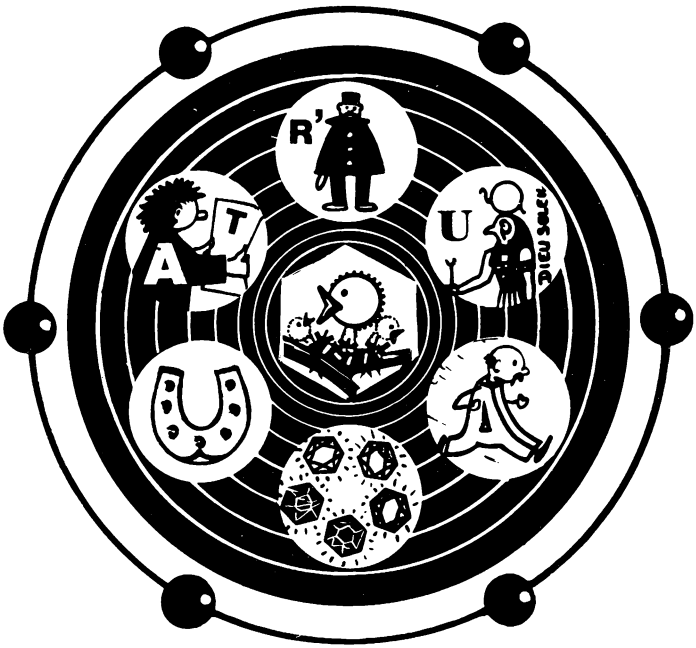


Solutions p. 119

REBUS ATOMIQUE

Deux particules forment, en ligne avec le noyau, un petit rébus.
TOUS les sens de lecture sont possible.
La solution peut se faire soit :
— de gauche à droite ou de droite à gauche
— de haut en bas ou de bas en haut
Il s'agit donc de trouver le seul sens valable et le rébus qui répond à la définition suivante :

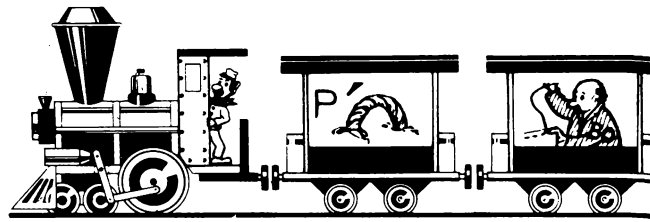
— Qui renferme de l'uranium



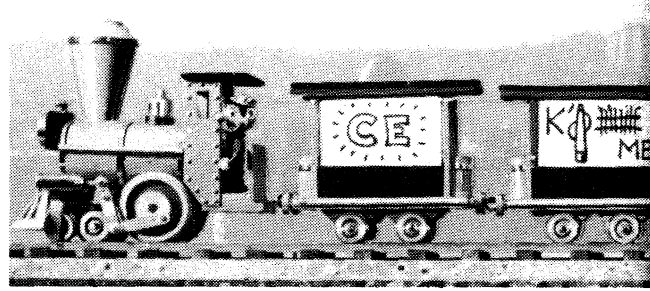
Solution · p. 119

LE PETIT

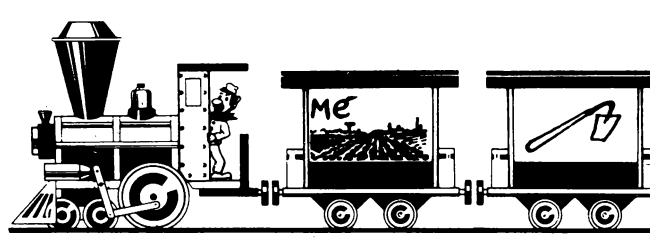
Nº 1



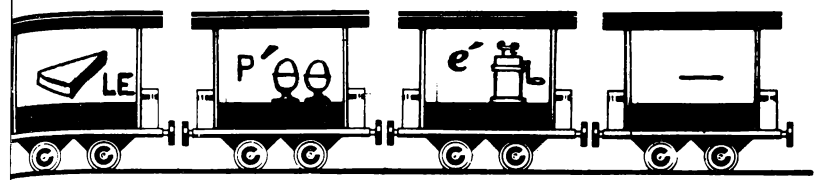
Nº 2

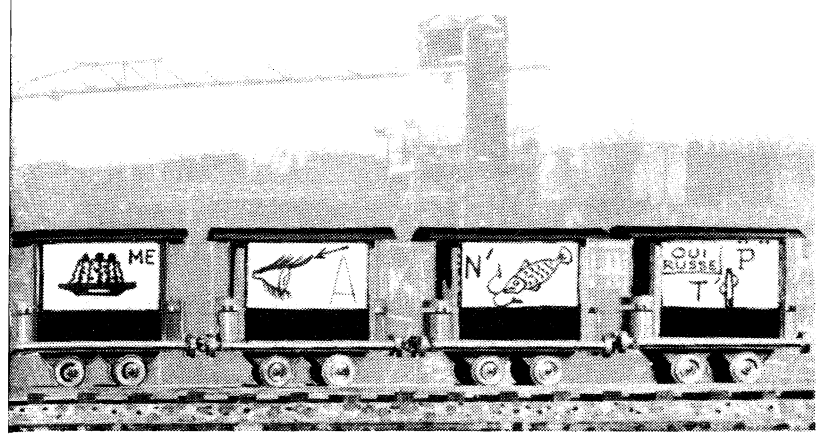


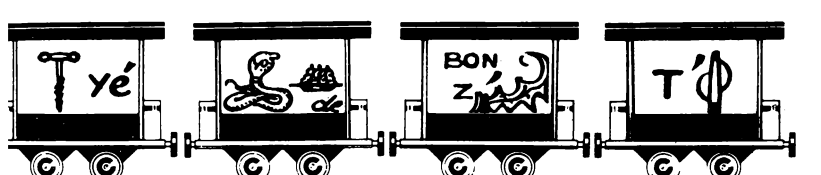
Nº 3



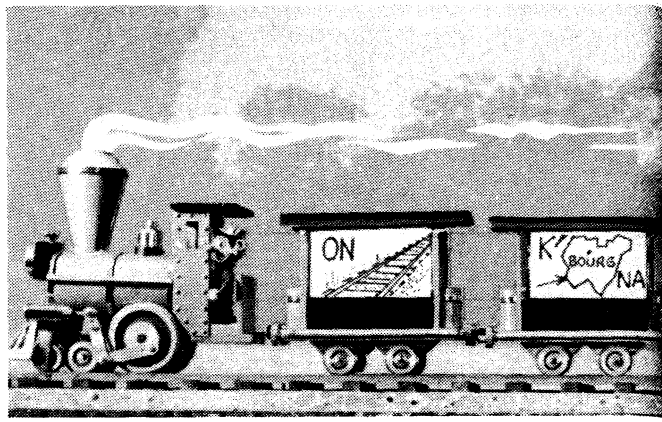
TRAIN REBUS



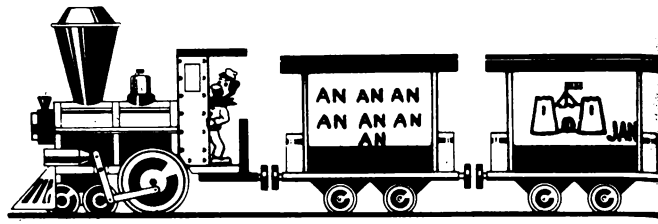




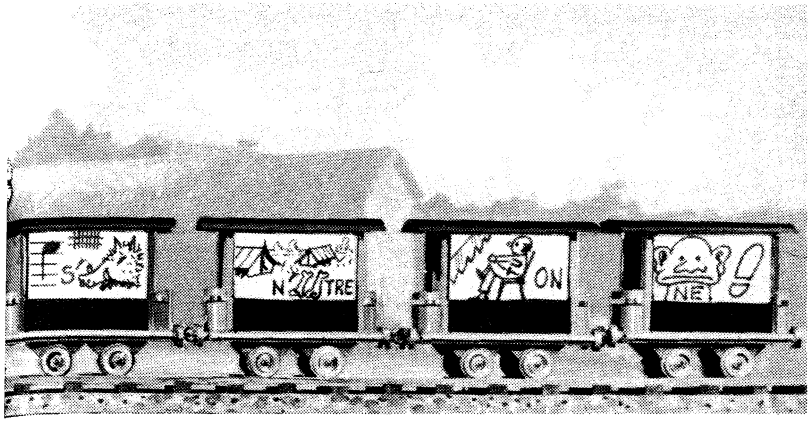
Nº 4

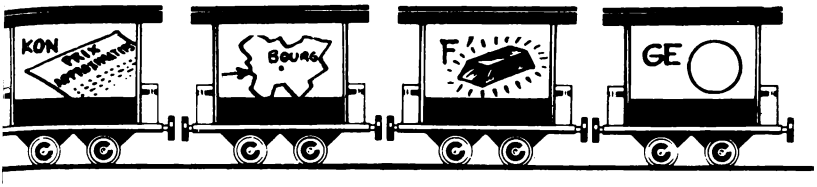


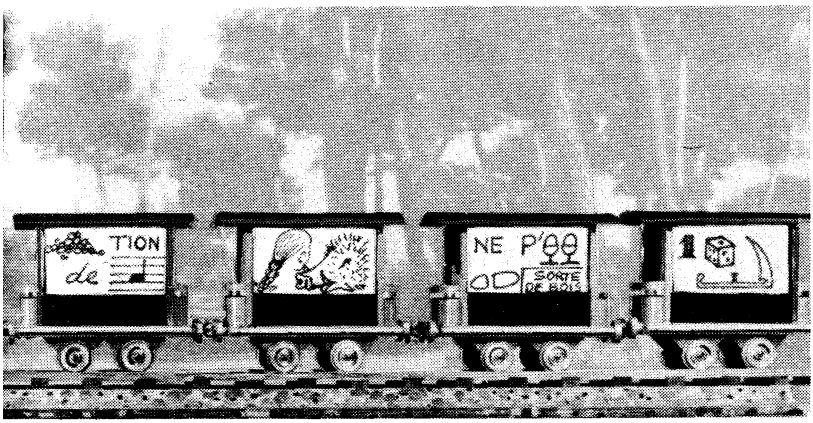
Nº 5



Nº 6







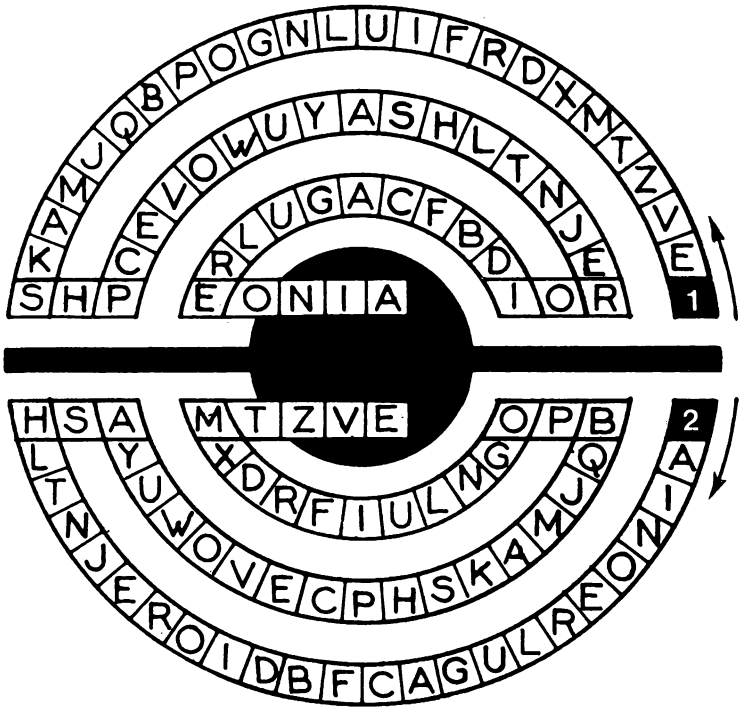
Solutions p. 119

LETTROHASARD

LETTROHASARD se joue à deux avec un dé et une petite marque chacun (petit caillou, grain de café etc...)
Chaque concurrent possède sa propre piste (dont le départ est marqué d'un chiffre) plus une bande de cases blanches. Dans ces cases, le joueur doit inscrire un mot de neuf lettres de son choix.
Le jeu consiste à rayer ou faire disparaître ces lettres une à une.

Le gagnant est celui qui a effacé son mot entièrement.

Comment procéder à cette élimination ?
Par le hasard d'un coup de dé qui vous fera avancer sur la piste d'autant de cases que de points figurant sur votre dé. Votre marque se posera obligatoirement sur une lettre. Si celle-ci figure dans votre mot, vous la rayez sur votre bande, sinon, vous laissez votre marque où elle se trouve, et le deuxième concurrent joue à son tour.
Un joueur peut finir son parcours sans avoir effacé toutes ses lettres, dans ce cas, il revient sur ses pas et reprend le chemin parcouru aussi longtemps qu'il le faudra.
Un joueur qui a effacé une lettre a droit de rejouer immédiatement une deuxième fois.



1 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

2 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

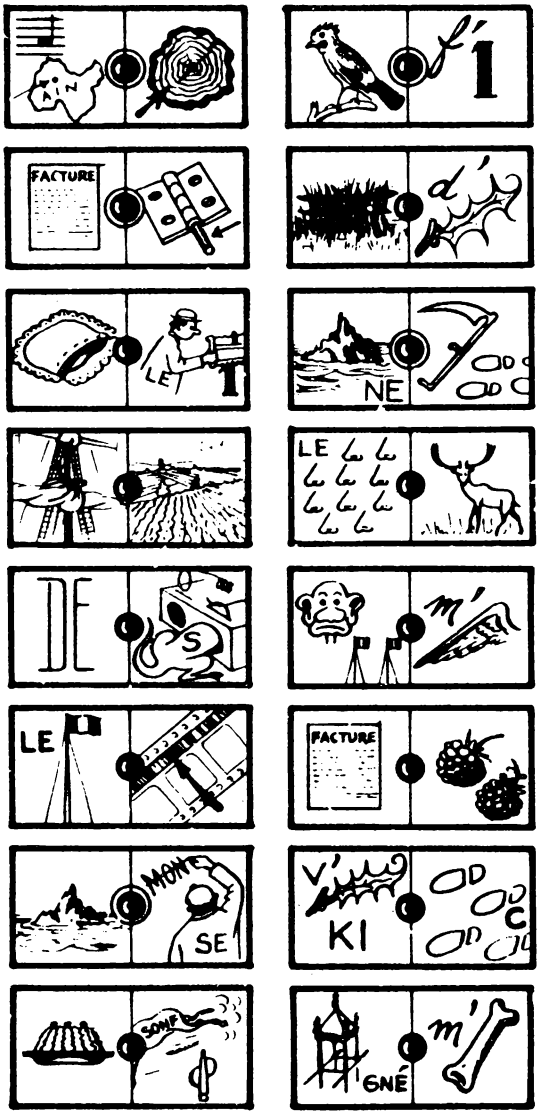
LES DOMINOREBUS

Collez tout d'abord cette feuille sur un carton et découpez ensuite les DOMINOREBUS.
Voici un jeu qui vous permettra de vous distraire à l'infini au même titre que les dominos classiques où le hasard des distributions vous favorise ou non.
Une fois les DOMINOREBUS répartis entre joueurs la règle prévoit de reconstituer tous les proverbes ci-dessous en commençant par le premier.
Chaque DOMINOREBUS dont le point noir central est cerclé représente le début d'un proverbe.
Le joueur ne possédant pas le DOMINOREBUS qui permet de construire le proverbe en cours passe son tour.
Le premier concurrent qui ne possède plus de DOMINOREBUS a gagné.
Les autres joueurs continuent jusqu'à la reconstitution complète de tous les proverbes afin de connaître le perdant.

LISTE DES PROVERBES

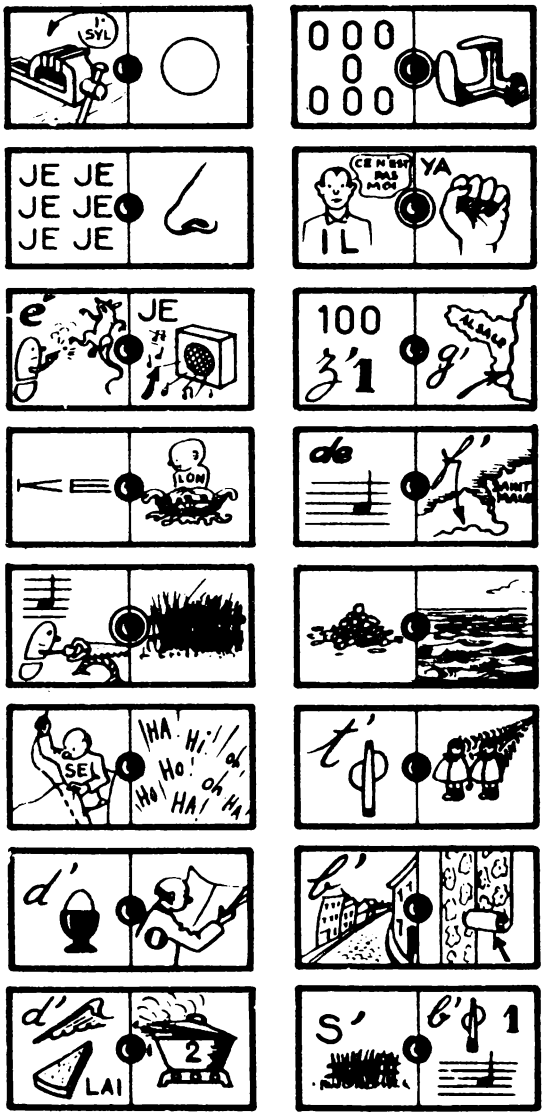
1 Labourage et pâturage sont les deux mamelles de la France
2 Il ne faut pas brûler une chandelle par les deux bouts.
3 C'est au pied du mur que l'on connaît le maçon.
4 Il n'y a point de grands esprits sans un grain de folie.
5 La patience est amère mais son fruit est doux.
6 Il serait mon tyran si je n'étais le sien.
7 Du goujon ? C'est bien là le dîner d'un héron.
8 J'ai faim, vous qui passez, daignez me secourir.

Marque et modèle déposés


FACTURE
LE
NE
LE
DE
S
LE
FACTURE
MON
SE
KI
SOMME
GNÉ

— *Le savoir, sans l'intelligence, c'est un dictionnaire que l'on n'ouvre pas.*
— *Chaque jour est l'apprentissage du lendemain.*
— *La vulgarité est le refuge des faibles d'esprit.*
— *Recevoir les honneurs pour un événement dont vous êtes étranger, c'est probablement à la suite d'une erreur, mais profiter de l'occasion pour en tirer parti... c'est dévaluer sa conscience.*

« Réflexions de l'auteur »

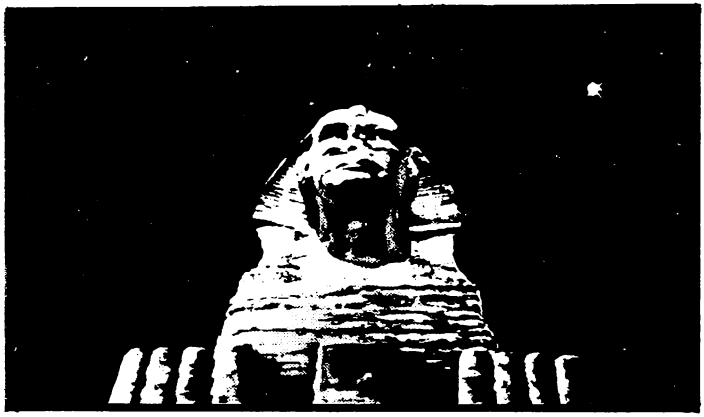

L'SYL
0 0 0
0
0 0 0
JE JE
JE JE
JE JE
CE N'EST PAS MOI
YA
IL
e'
JE
100
3'1
g'
ALAIN
3
LON
de
f'
SAINT MARC
SEL
HA Hi! ol
Ho! Ho! oh
Ho! HA!
t'
d'
b'
11
1
d'
2
LAI
S'
b' 1

— *C'est devant la nécessité que l'on fait les meilleurs exploits.*
— *Le plus beau des cadeaux est celui que l'on fait à une personne qui l'ignore.*
— *Dans le poids d'un cadeau enlevez celui de l'orgueil, il ne restera que la ficelle.*
— *La séduction, la plus durable, n'est pas gagnée par la flatterie.*

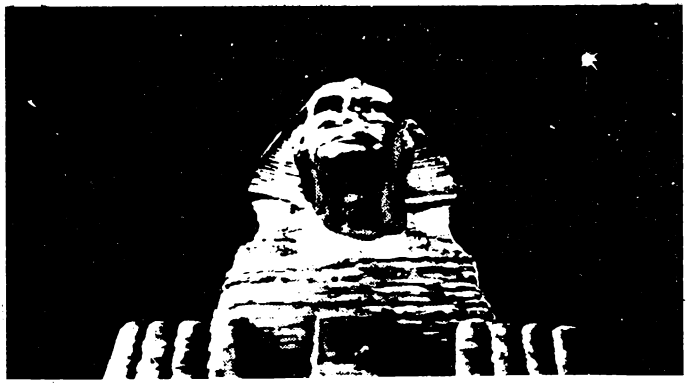
« Réflexions de l'auteur »

LES SECRETS DU SPHINX

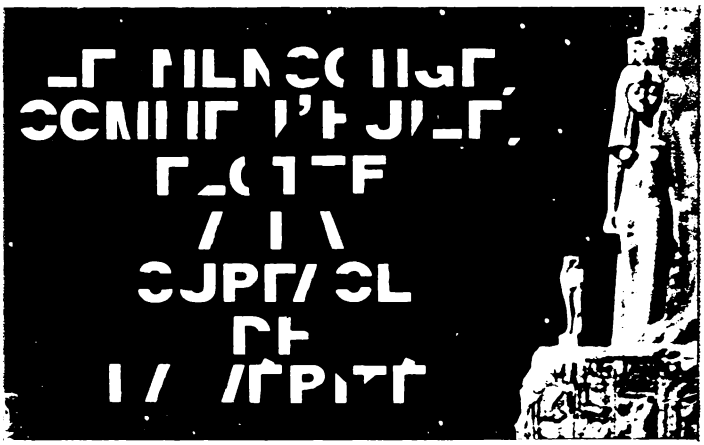
Les siècles ont effacé en partie ce qui était inscrit sur ces monuments pharaoniens, mais, avec un peu de patience vous pouvez reconstituer ces textes.



Nº 1

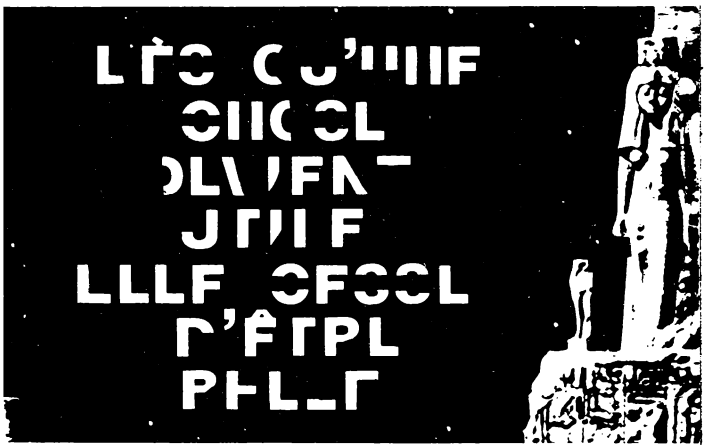


N° 2



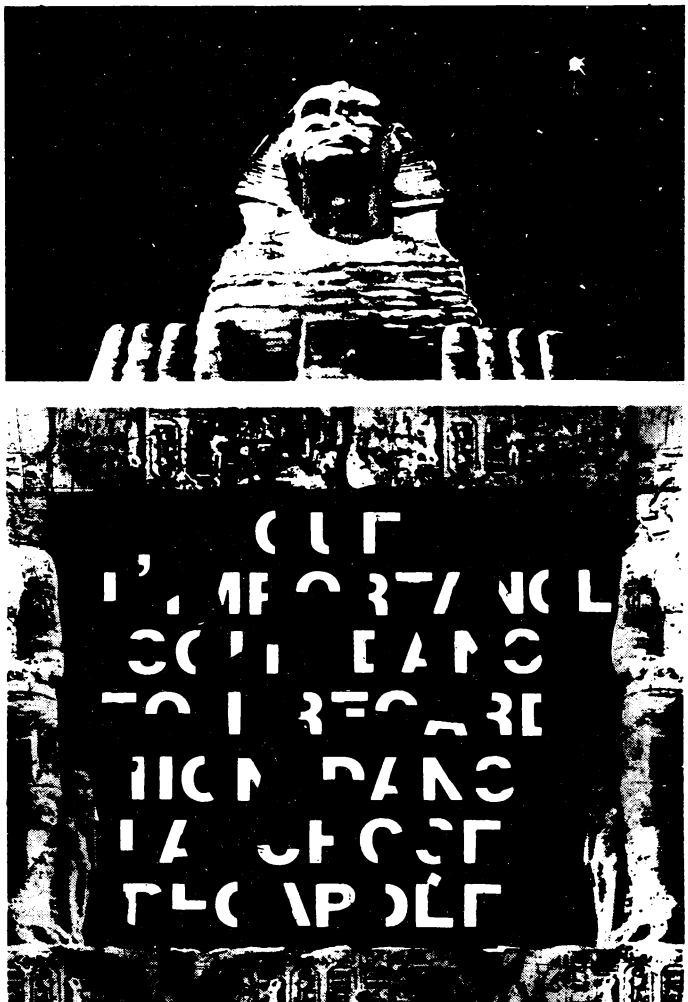
N° 3

N° 4

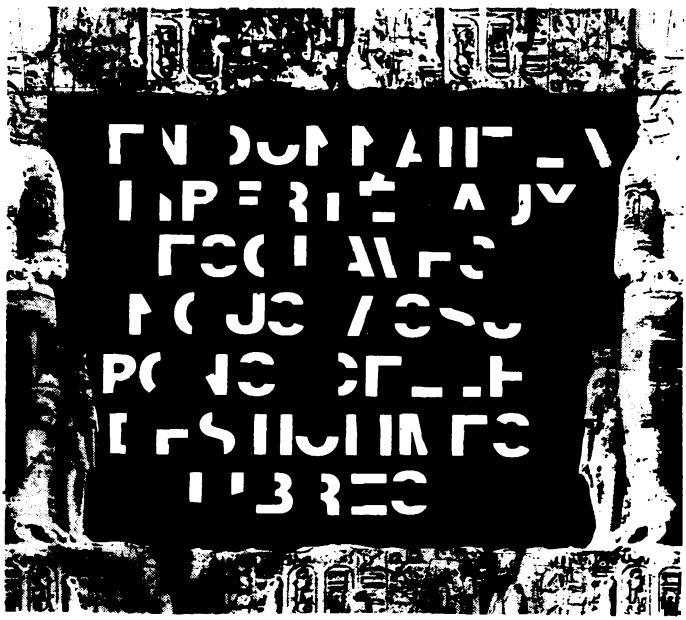


N° 5

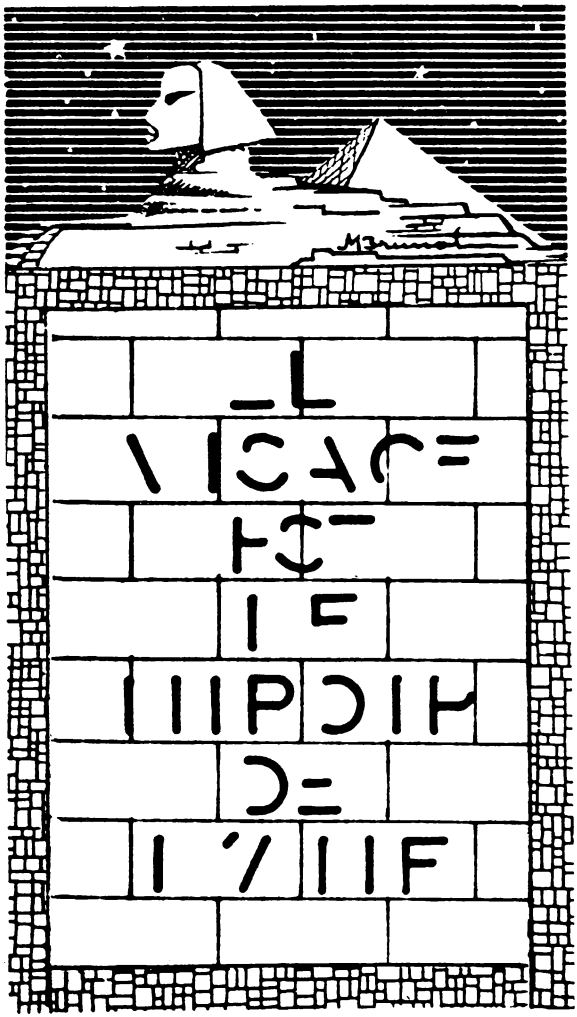
Nº 6



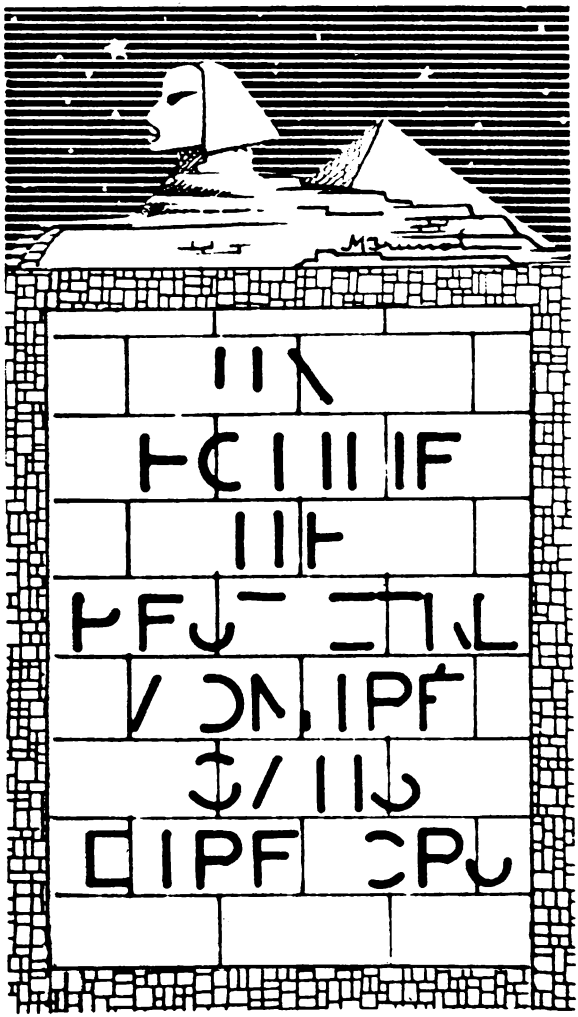
Nº 7



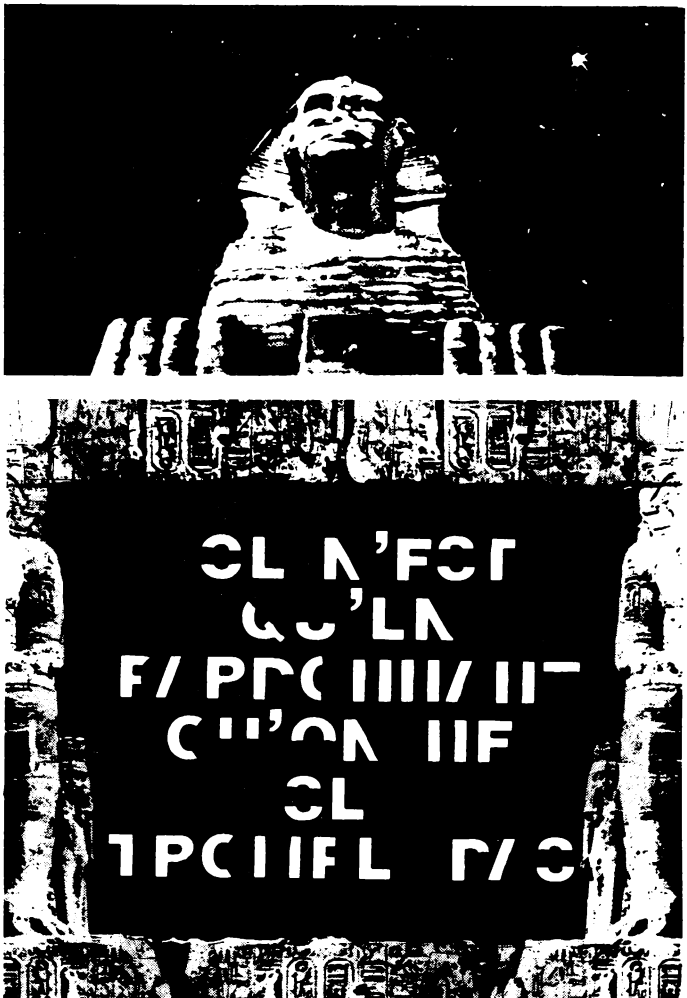
N° 8



Nº 9



N° 10



Solutions p. 119-120

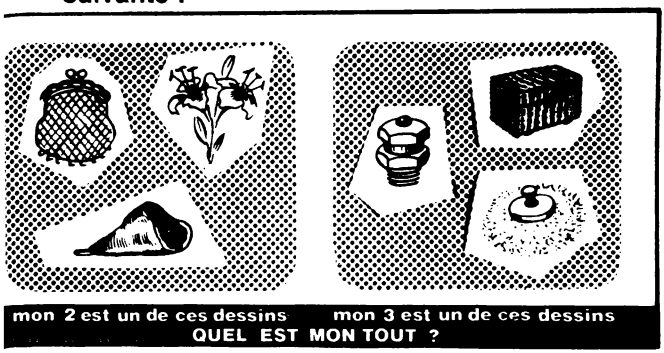
LES CHARADES ILLUSTREES

N° 1 : EMPLOYE ANGLAIS

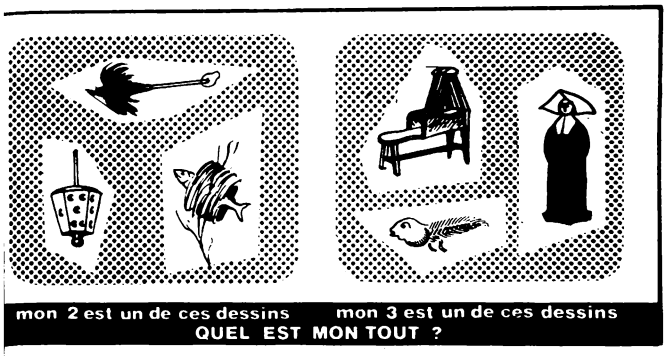
N° 2 : PROFESSION

N° 3 : SORTE DE MOTEUR

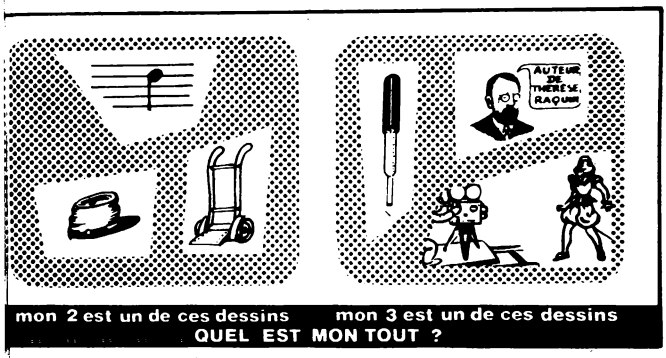
Trouvez dans chaque case le bon dessin dont le nom forme une ou plusieurs syllabes. Avec l'ensemble de celles-ci vous aurez un mot qui répond à la définition suivante :



mon 2 est un de ces dessins — mon 3 est un de ces dessins
QUEL EST MON TOUT ?



mon 2 est un de ces dessins — mon 3 est un de ces dessins
QUEL EST MON TOUT ?



mon 2 est un de ces dessins — mon 3 est un de ces dessins
QUEL EST MON TOUT ?

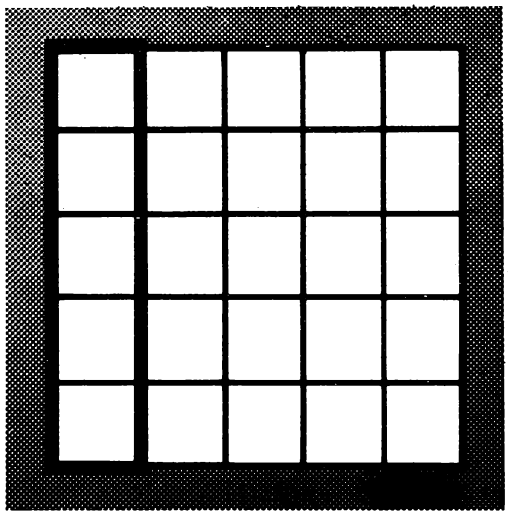
Solutions p. 121

ANAGRAMMES

Ecrivez horizontalement dans cette grille les anagrammes des mots suivants qui devront vous permettre de trouver verticalement avec leurs initiales, un mot qui doit répondre à la question suivante :

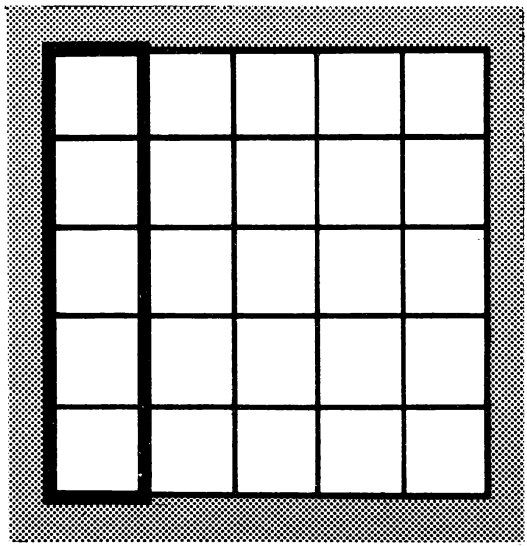
N° 1 : Fortifiant des faibles voix

G E M I R
T O I L E
N I C H E
D O R E R
R O U T E



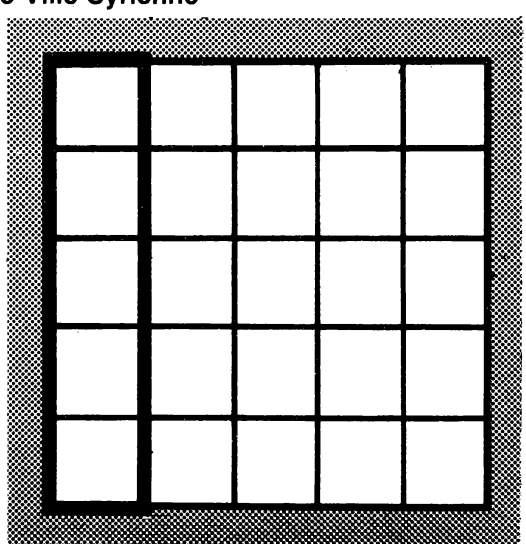
N° 2 : Rien

R U I N E
C E R N A
R A P E S
L E B O N
T A U L E



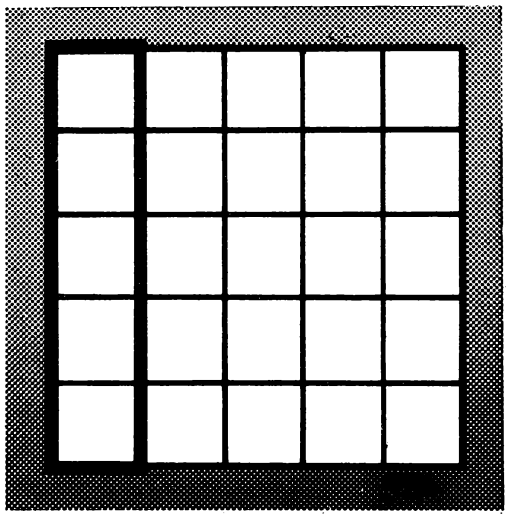
N° 3 : Grande Ville Syrienne

R I D E S
A R I D E
R I M E R
T A U L E
P E R S E



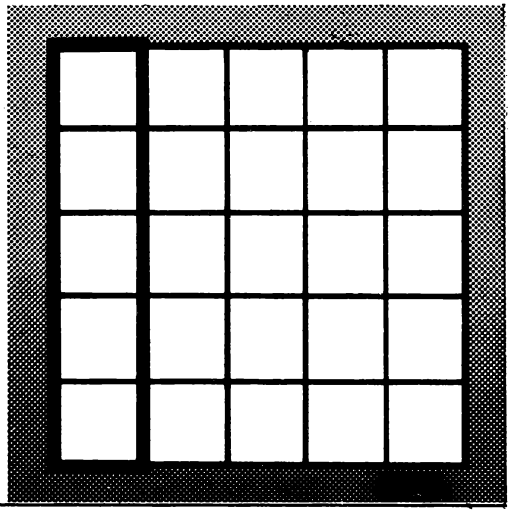
N° 4 : Tissu ou Galette

E C R O U
J E T E R
R O S E S
T R I P E
R E S T E



N° 5 : Faisceau de menu bois

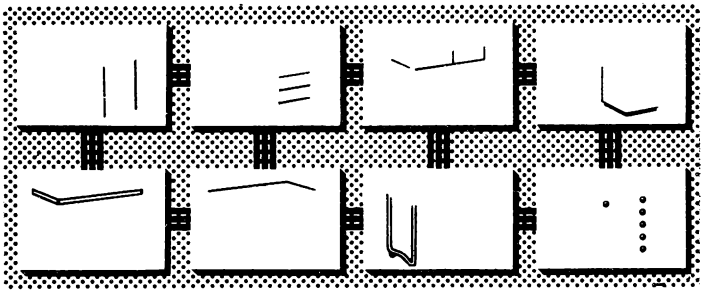
R I F L E
B A R R E
E T A N G
S O U T E
A N G O T



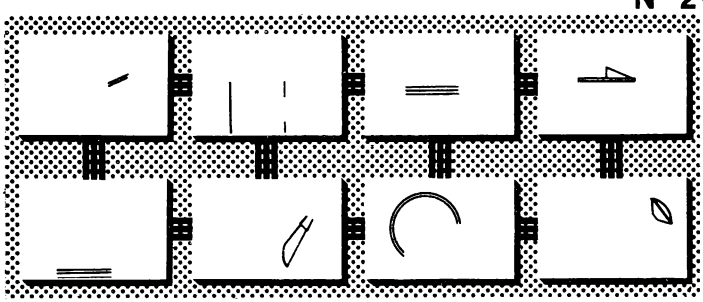
Solutions p. 121

JEU VISUEL

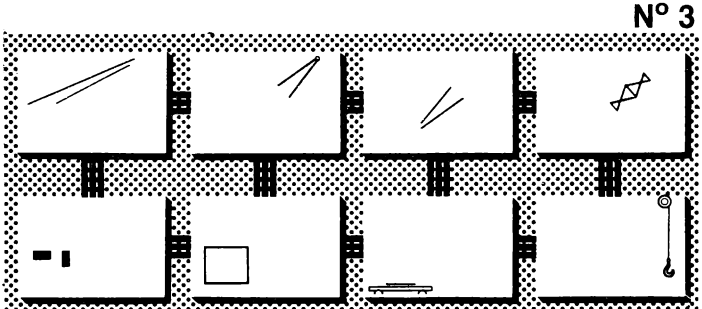
N° 1



N° 2



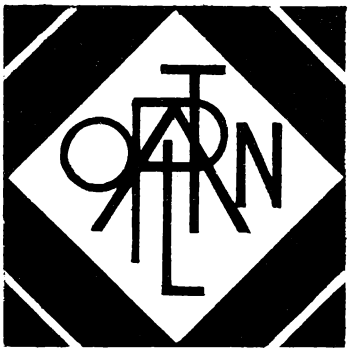
N° 3



Solutions p. 121

MONOGRAMMES

Chaque monogramme représente le nom d'un personnage célèbre.
Quels sont-ils ?



N° 1

N° 2

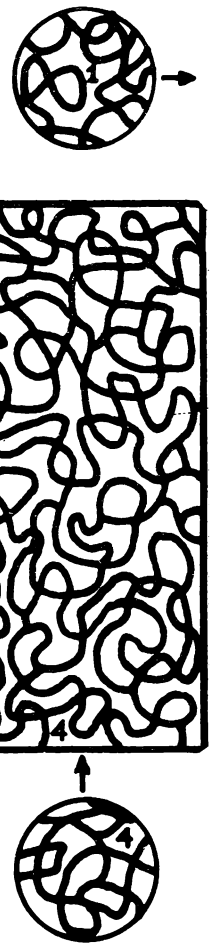
N° 3

Solutions p. 122

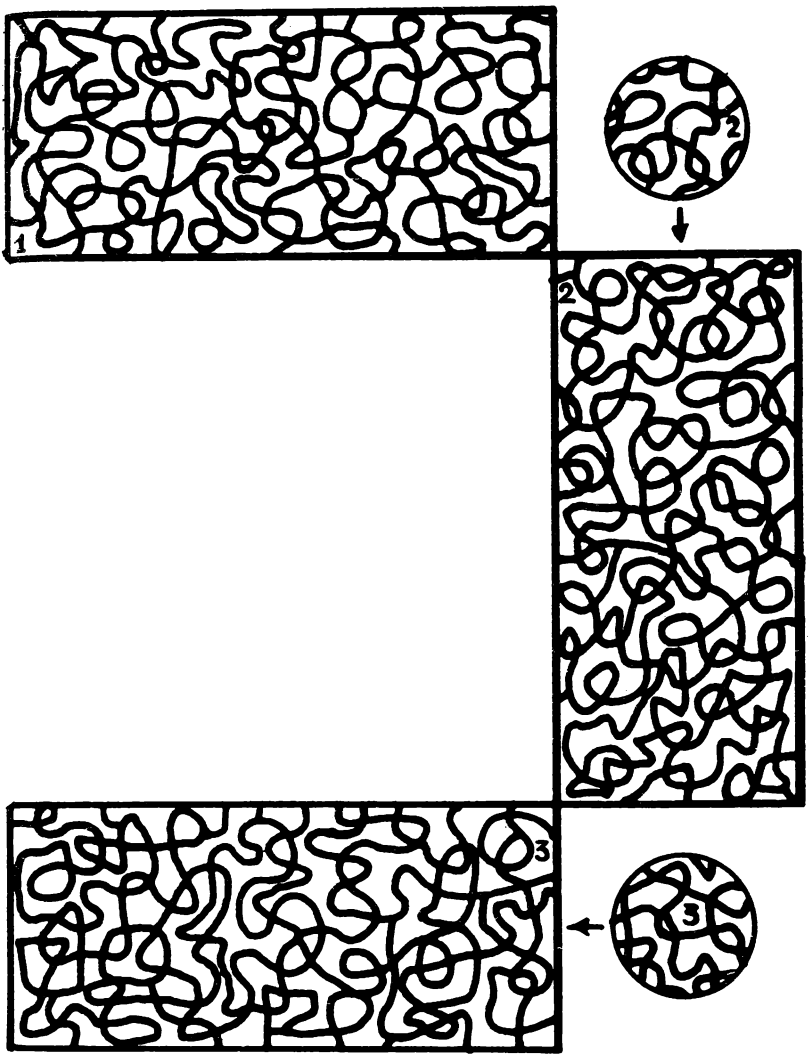
— *Un homme ne voit jamais les défauts de sa maîtresse, ni les qualités de sa femme.*
— *Le désir chasse les scrupules.*
— *Placer dans une conversation des mots dont on ignore le sens, c'est mettre en évidence la grandeur de son ignorance.*

«Réflexions de l'auteur»

LES CHEMINS DE LA PATIENCE



Chaque concurrent prend possession d'un panneau et d'un rond qui s'y rattache, comme l'indiquent la flèche et le numéro respectif, il doit découper ce rond et retrouver dans son propre panneau la place où figure le même dessin qui est représenté sur la surface de ce rond et qui doit se raccorder exactement.
Le premier ayant trouvé l'emplacement prévu est déclaré gagnant.


1
2
2
3
3

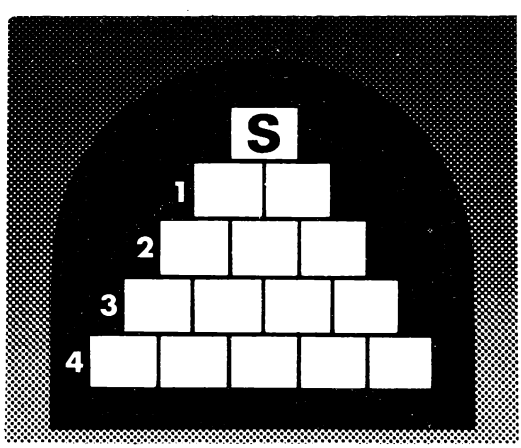
— *Les cadeaux sont souvent des thermomètres qui donnent une fausse température de l'amitié.*
— *On apprécie davantage la libéralité occasionnelle d'un avare, que les dons permanents d'un homme généreux.*
— *Si l'on veut paraître plus instruit que l'on est, on diminue d'autant l'intérêt qu'on nous porte.*
— *Il est préférable d'entendre un ignorant intelligent, qu'un imbécile instruit.*

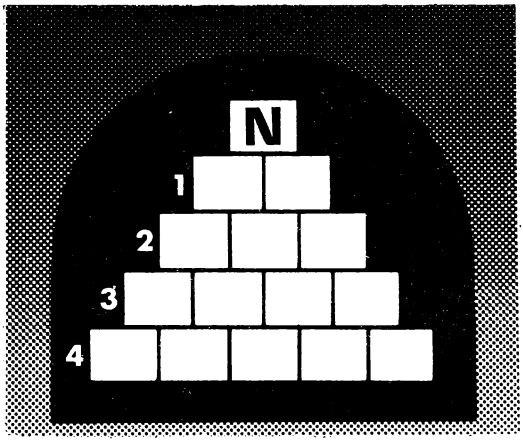
« Réflexions de l'auteur »

4 LETTRES 4 MOTS

Reportez la lettre isolée dans une des cases du (1) puis ajoutez une lettre pour former un mot afin de répondre au questionnaire. Pour trouver chaque mot, vous ne devez ajouter qu'une seule lettre et puiser les autres uniquement dans les lettres de la rangée supérieure.

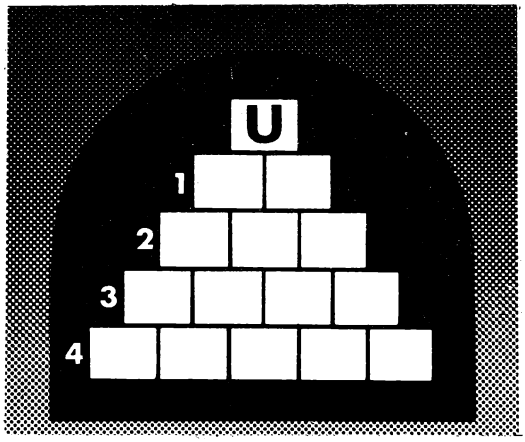
N° 1 1) Note
2) Récite
3) Sorte de baldaquin
4) Autrefois



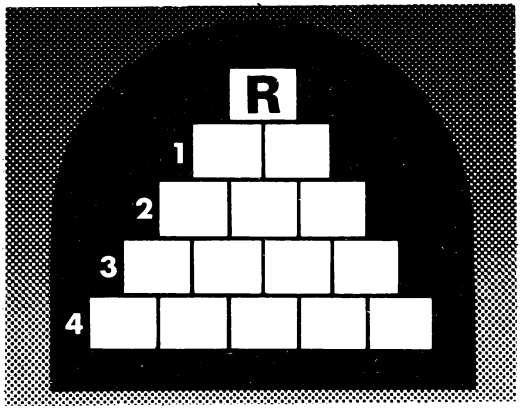


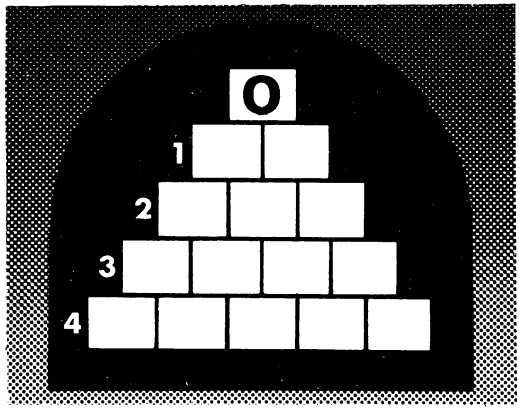
N° 2 1) Négation
2) Tissu
3) Dans l'espace
4) Partie de maison

N° 3 1) Appris
2) Diminua
3) Chute
4) Personnage légendaire



N° 4 1) Fin d'infinitif
2) Epoque
3) Supérieure
4) Avoir de l'affection



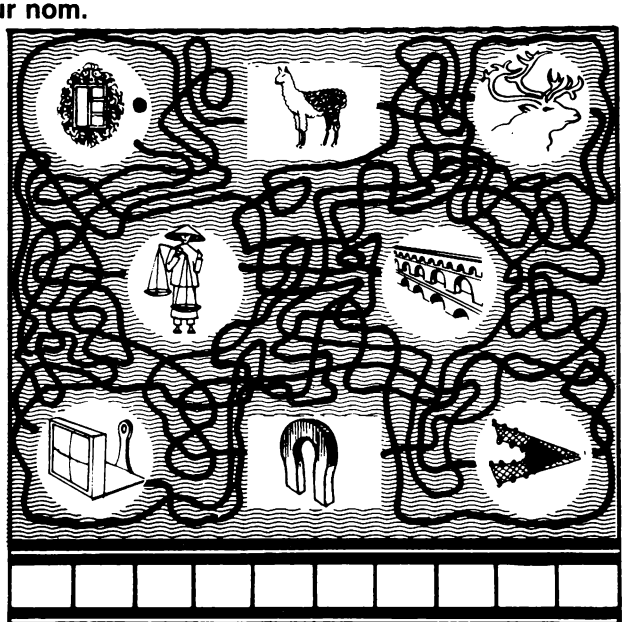


N° 5 1) Métal
2) Souverain
3) Réunion de trois personnes
4) Employé pour faire des sièges

Solutions p. 122

LABYROLETTRES

Il s'agit de trouver un mot de dix lettres de la façon suivante :
Trouvez tout d'abord le nom du dessin marqué d'un point, prendre sa première lettre et la reporter dans la première case à gauche de la grille ci-dessous. Ensuite suivez le labyrinthe. En traversant chaque dessin, vous relèverez la première lettre du nom de chacun d'eux et vous la reporterez également au fur et à mesure dans les cases de gauche à droite.
ATTENTION. — Pour les dessins qui figurent dans les cadres rectangulaires vous devez reporter simultanément dans la grille la première et la dernière lettre de leur nom.



Solution p. 122

LE JEU DES SILHOUETTES

Le nombre de points qui vous est acquis, si vous savez les reconnaître, est inscrit sous chaque figure.

Si vous totalisez

tous les points	**... C'est parfait**
les 3/4	**... C'est très bien**
la moitié	**... C'est bien**
le 1/4	**... C'est assez bien**

N° 1 Pouvez-vous dire à quelle époque on portait ces costumes ?

5

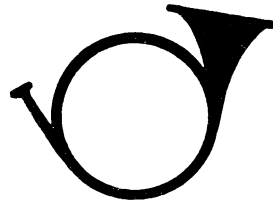
10

10

15

N° 2 Reconnaissez-vous ces instruments de musique ?

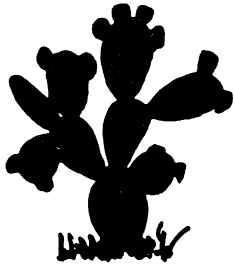
15



5

20

N° 3 Reconnaissez-vous ces plantes décoratives et potagères ?

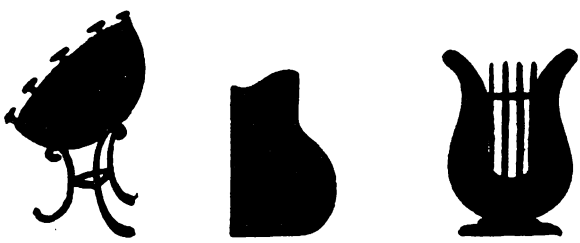


20

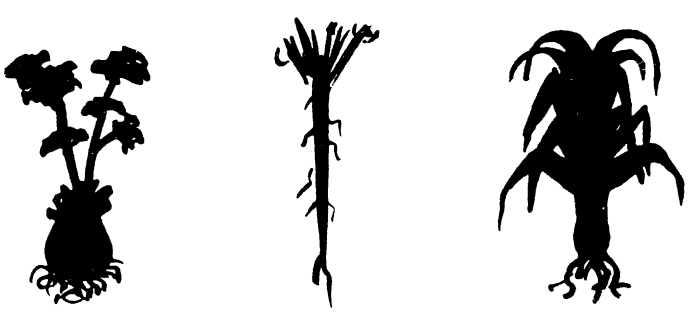
5

15

5 10 15 10 5



10 15 1

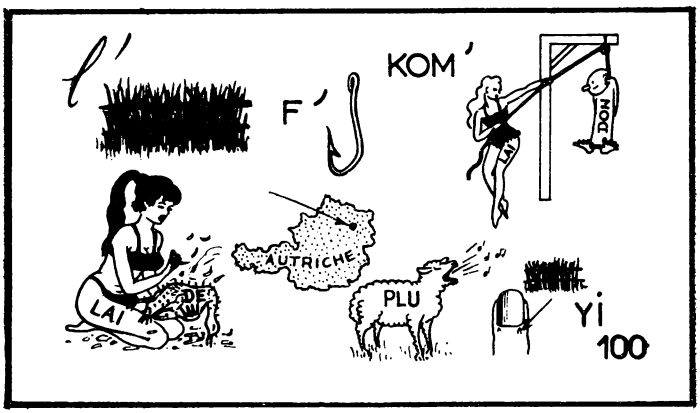


10 10 1

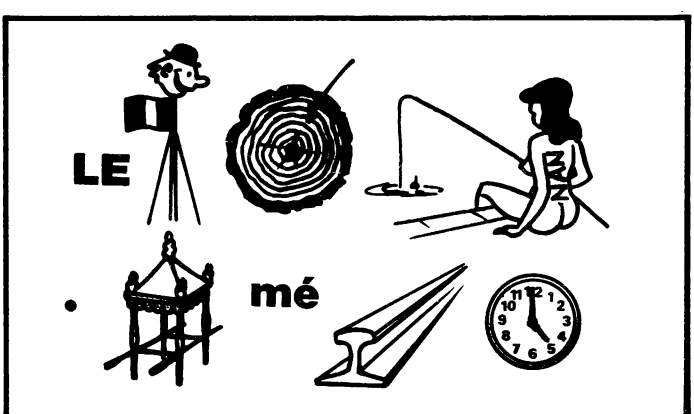
Solutions p. 122-123

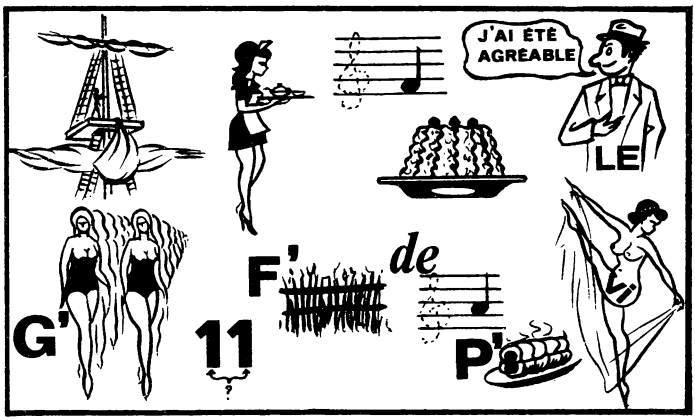
REBUSENTIMENTAUX

N° 1



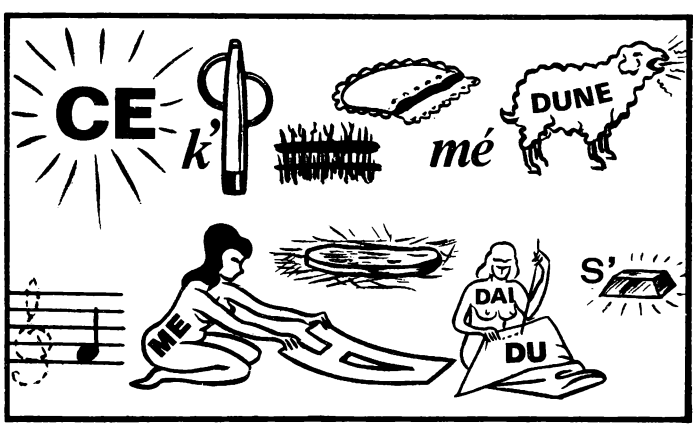
N° 2





N° 3

N° 4

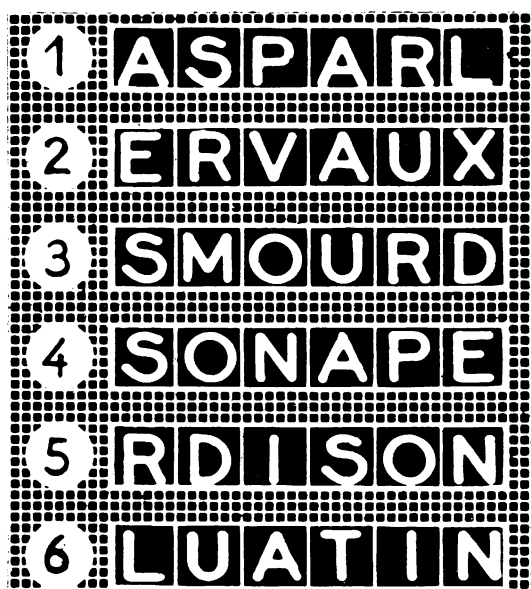


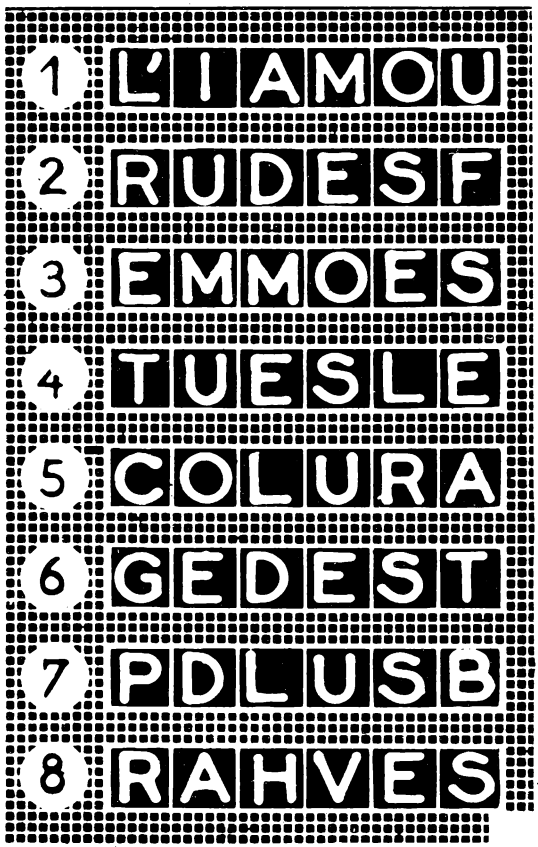
Solutions p. 123-

LES INTRUSES

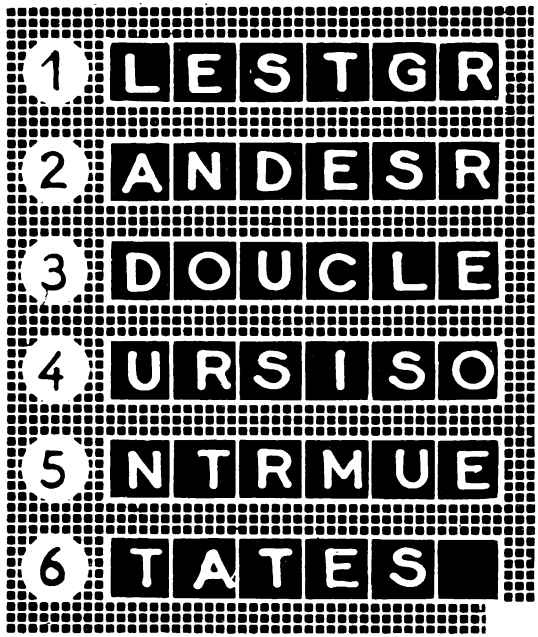
Il suffit d'effacer une lettre par bande pour lire sur l'ensemble de celles-ci un proverbe ou une citation célèbre.
Afin de connaître pour chaque bande la lettre «Intruse» vous devez l'extraire du nom qui vous est demandé ainsi que le précise le questionnaire ci-après.

N° 1 1 — La partie la plus élevée (1re lettre)
2 — Arme favorite des Romains (3e lettre)
3 — Chargé de liquide ou de vapeur (3e lettre)
4 — Poinçon de cordonnier (1re lettre)
5 — Objectif (2e lettre)
6 — Projet imaginaire (1re lettre)

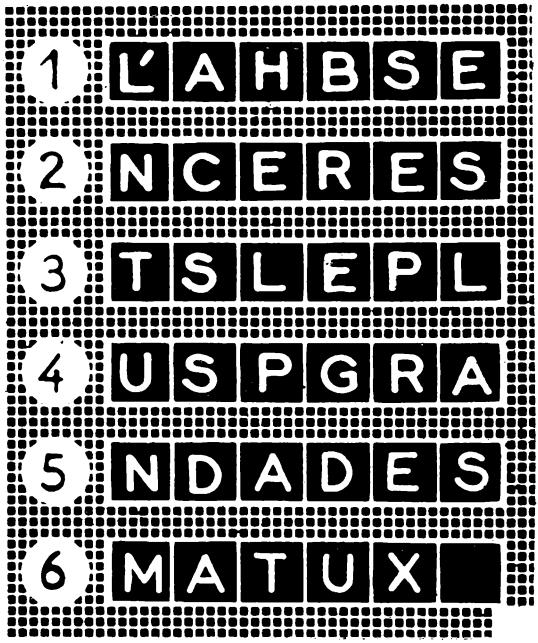




N° 2 1 — Maison d'Esquimaux (1re lettre)
2 — Fait avancer le cheval (Phoné.)
3 — Ensemble vocal (3e lettre)
4 — Fosse à grains (1re lettre)
5 — Chien à hautes jambes (1re lettre)
6 — Elle reçoit le tenon (4e lettre)
7 — Sert à jouer (Phoné.)
8 — Coiffure des zouaves (2e lettre)



N° 3 1 — Première forme de la grenouille (1re lettre)
2 — Ville du Brésil (1re lettre)
3 — Ciseau pour plante (3e lettre)
4 — Récipient de jardin (7e lettre)
5 — Rongeur dormeur (4e lettre)
6 — Dieu soleil (2e lettre)

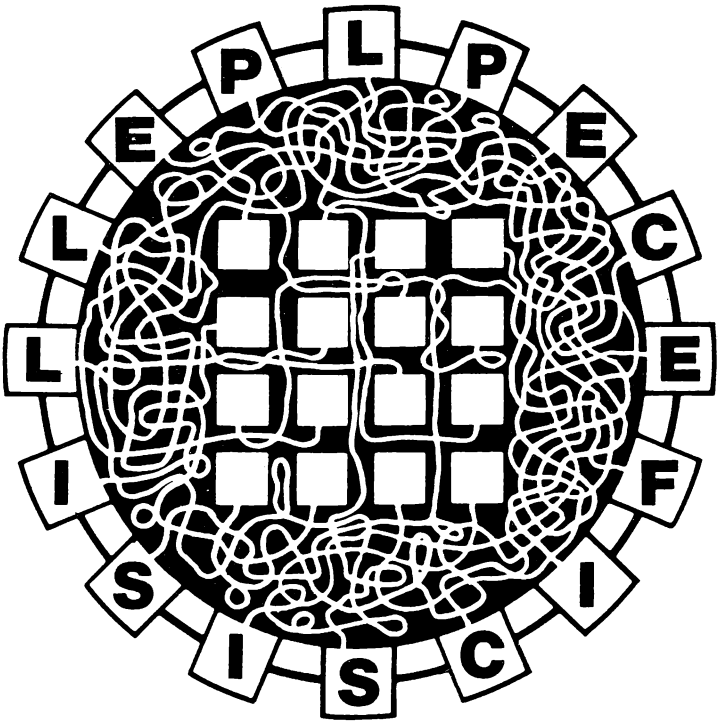


N° 4 1 — Cheval marin (1re lettre)
2 — On dit qu'elle ne fait pas le printemps (3e lettre)
3 — Griffe d'oiseau de proie (1re lettre)
4 — Machine à écraser les raisins (1re lettre)
5 — Tour d'une Mosquée (4e lettre)
6 — Petite cabane de paille (3e lettre)

Solutions p. 123-124

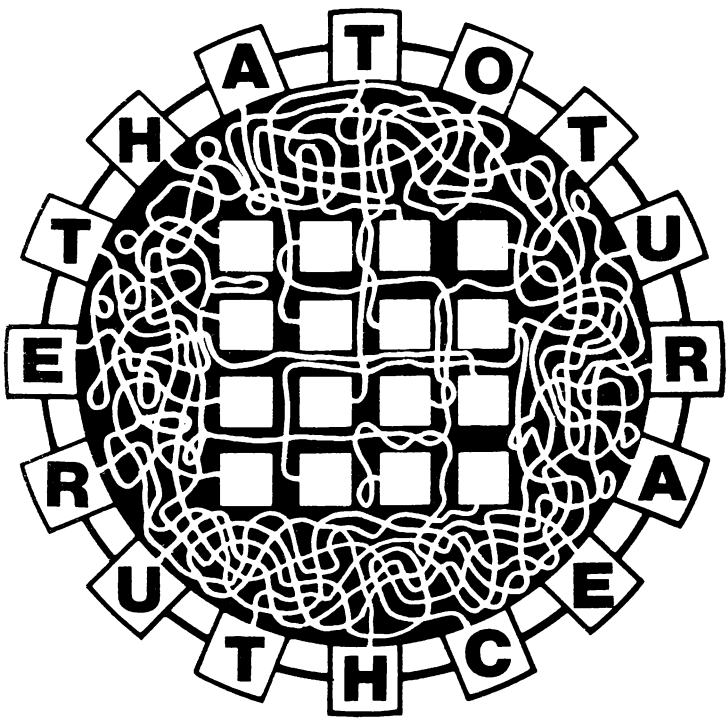
LA RONDE DES MOTS EN CARRE

N° 1

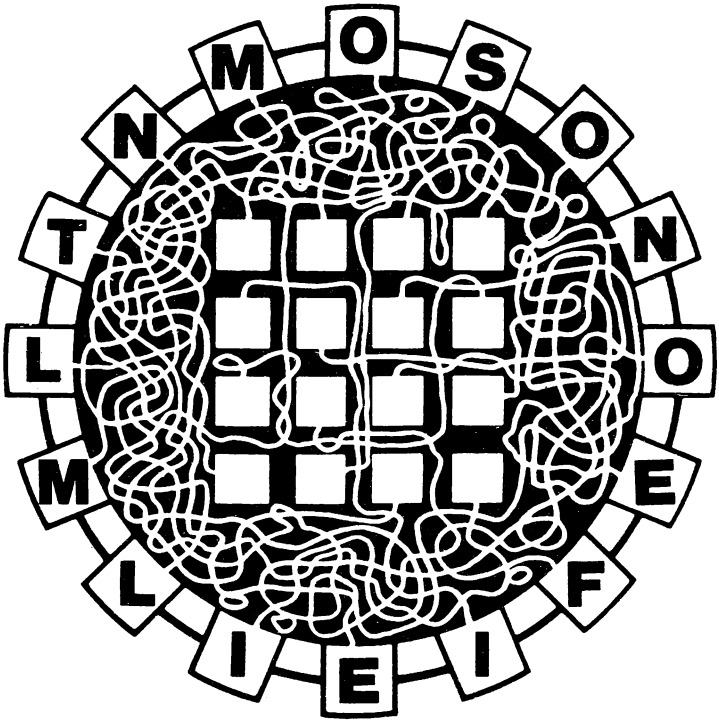


Reportez chaque lettre dans une des cases blanches en utilisant les chemins qui leur sont réservés.
Vous formerez ainsi quatre mots ,que vous pourrez lire verticalement et horizontalement, mais... prenez la bonne direction.

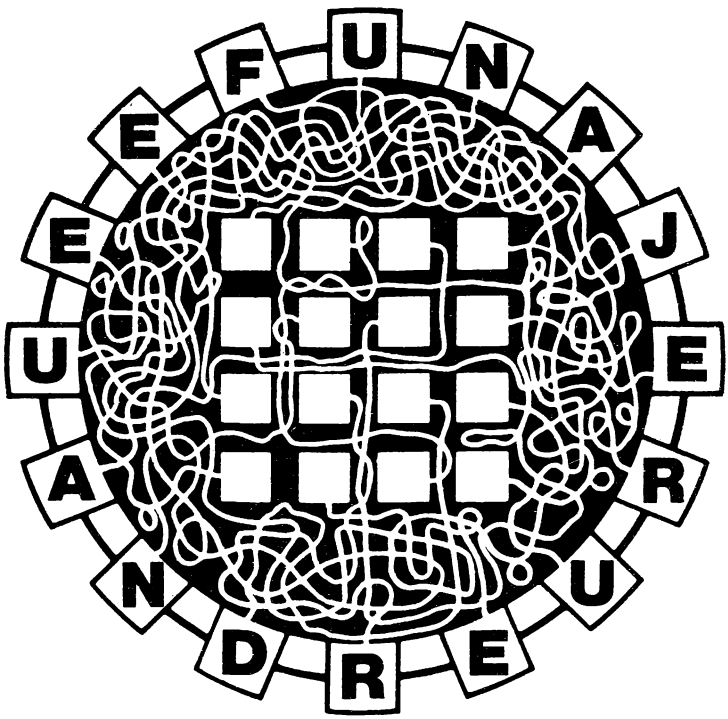
N° 2



Nº 3



N° 4



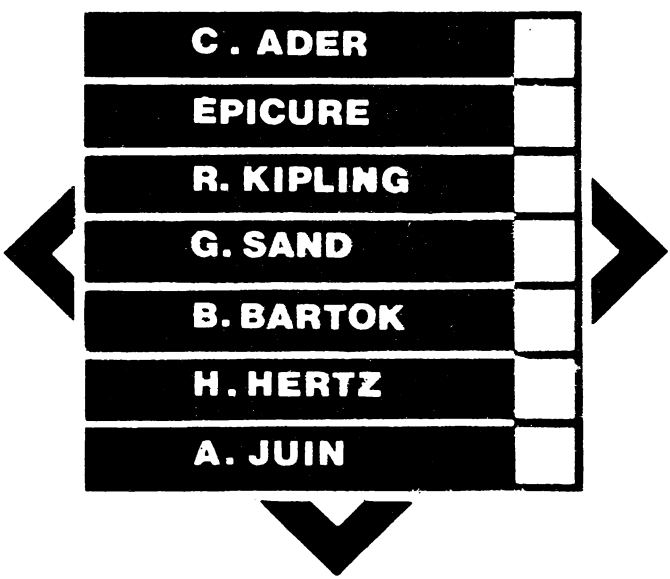
Solutions p. 124

LES CONNAISSEZ-

Inscrivez à droite de chacun des sept noms ou mots connus la lettre qui accompagne leur propre définition.

N° 1 — Femme de lettres (1804-1876) **A**
— Père de l'aviation (1841-1925) **M**
— Maréchal (1888-1967) **E**
— Phylosophe Grec (341-270 Av. J.C.) **I**
— Physicien (1857-1894) **L**
— Ecrivain (1865-1936) **R**
— Compositeur (1881-1945) **C.**

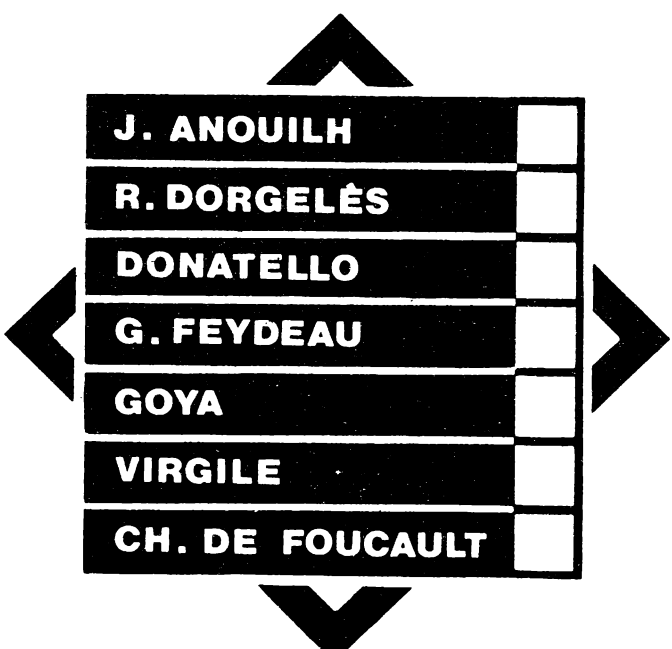
Vous n'avez commis aucune erreur si l'ensemble des lettres forment un mot vertical répondant à la question suivante : **Circonstance inexplicable.**



VOUS BIEN ?

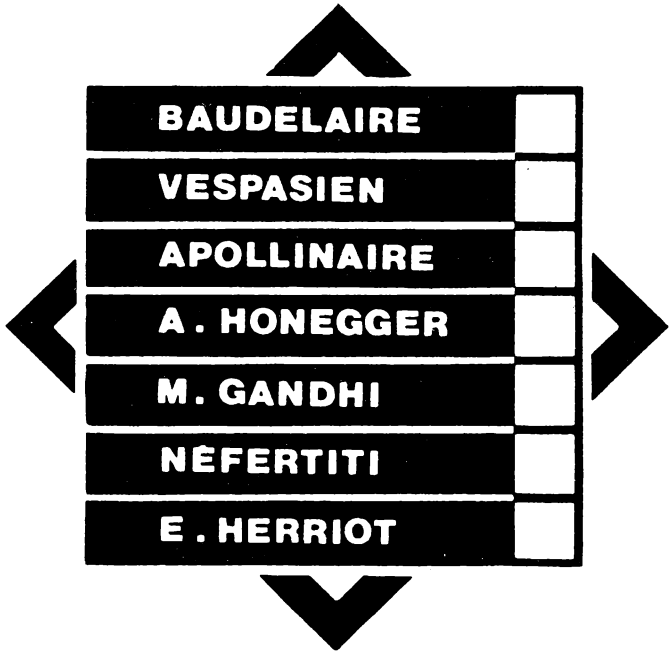
N° 2 — Vaudevilliste (1862-1921) **O**
— Missionnaire (1858-1916) **T**
— Dramaturge né en 1912 **A**
— Poète 70-19 av. J.C. **N**
— Ecrivain né en 1885 **D**
— Sculpteur (1386-1466) **J**
— Peintre (1746-1828) **I**

Vous n'avez commis aucune erreur si l'ensemble des lettres forment un mot vertical répondant à la question suivante : **Second.**



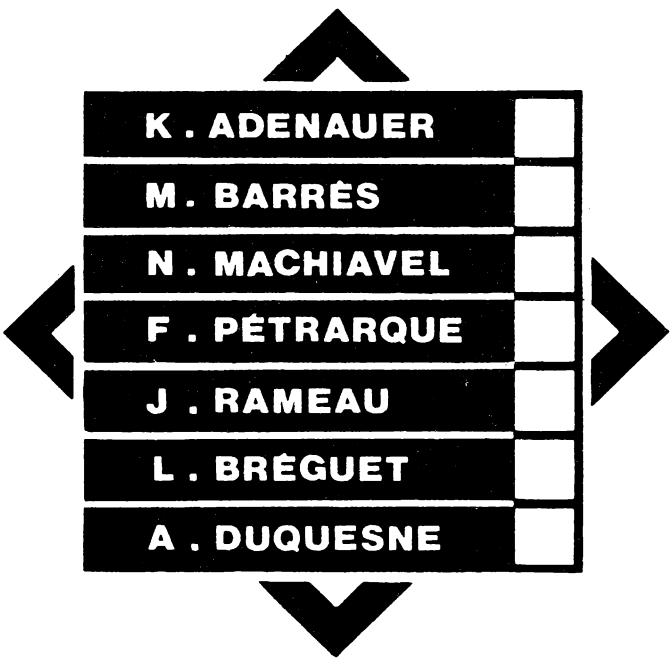
N° 3 — Compositeur (1892-1955) **M**
— Homme politique (1872-1957) **R**
— Ecrivain (1821-1867) **P**
— Reine d'Egypte 14e siècle av. J.C. **E**
— Empereur (9. 79) **A**
— Poète (1880-1918) **L**
— Patriote philosophe (1869-1948) **I**

Vous n'avez commis aucune erreur si l'ensemble des lettres forment un mot vertical répondant à la question suivante : **Arbre.**



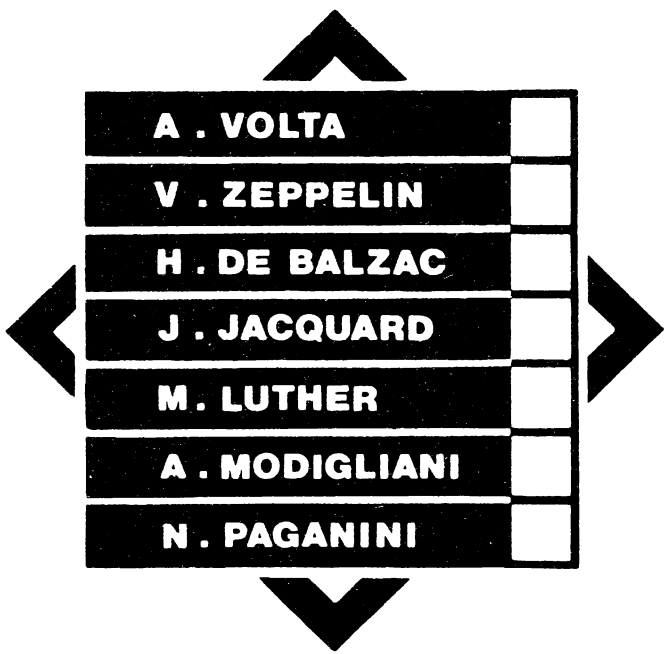
N° 4 — Homme d'Etat Historien (1469-1527) **A**
— Compositeur (1683-1764) **O**
— Ingénieur Aviateur **U**
— Homme d'Etat Allemand (1876-1967) **E**
— Poète (1304-1374) **N**
— Marin (1610-1688) **I**
— Ecrivain (1862-1923) **P**

Vous n'avez commis aucune erreur si l'ensemble des lettres forment un mot vertical répondant à la question suivante : **Ouvert.**



N° 5 — Violoniste (1782-1840) **E**
— Mécanicien (1752-1834) **F**
— Ecrivain (1799-1850) **R**
— Physicien (1745-1827) **S**
— Industriel Allemand (1838-1917) **U**
— Théologien (1483-1546) **A**
— Peintre (1884-1920) **C**

Vous n'avez commis aucune erreur si l'ensemble des lettres forment un mot vertical répondant à la question suivante : **Apparence.**

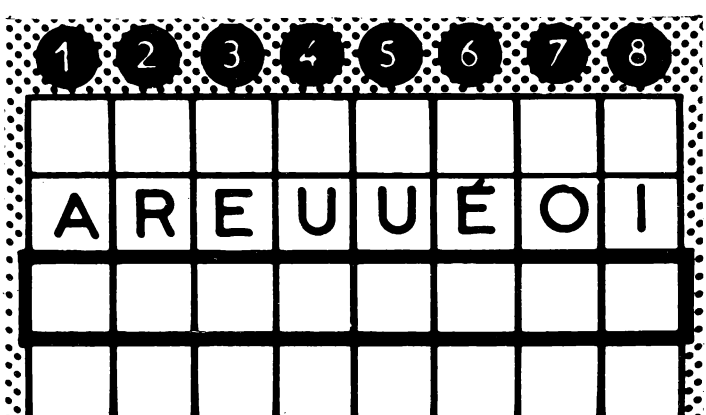


Solutions p. 124

LE DERNIER MOT

Trouvez à l'aide du questionnaire les mots verticaux de quatre lettres.
Pour vous aider une lettre est déjà en place dans chacun d'eux.
Si vos réponses sont justes, vous pourrez lire horizontalement dans les cases entourées le «dernier mot».

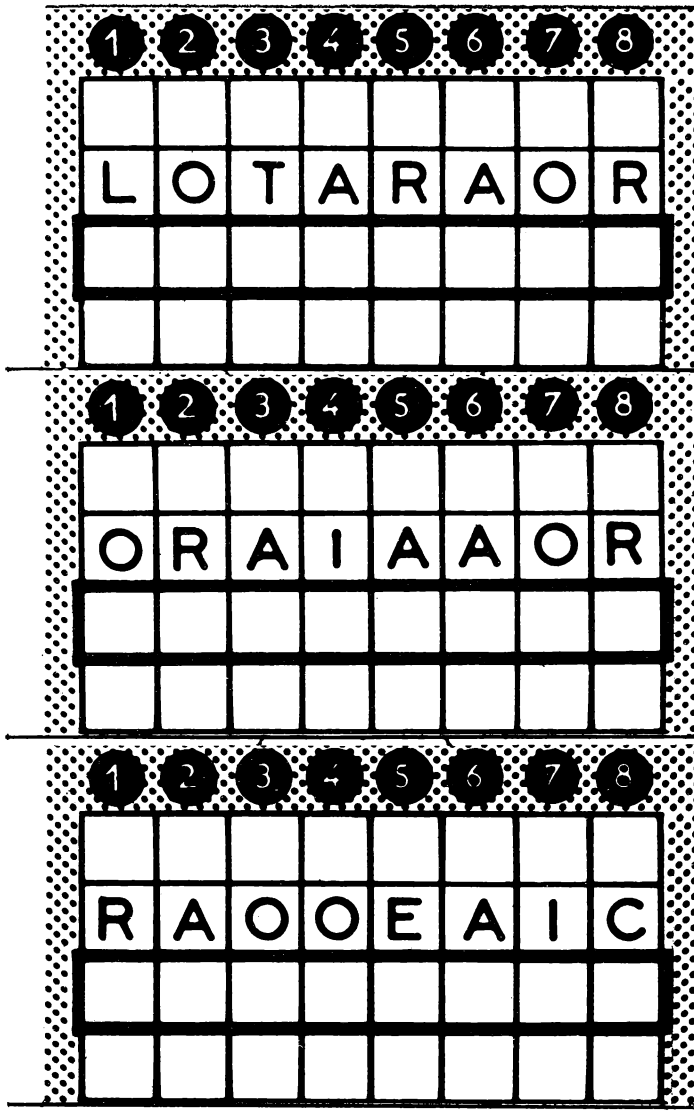
N° 1 1 — Elle transforme un mouvement de mécanique
2 — Petite partie de
3 — Défense
4 — Nombre
5 — Interjection
6 — Habillé
7 — Robuste
8 — Endroit



N° 2 1 — Disposition générale d'un ouvrage
2 — Mariage
3 — Il sert les objets
4 — Pierre dure
5 — Cargaison
6 — Mammifère du Pérou
7 — Division de l'année
8 — Originaire d'un état balkanique

N° 3 1 — Boisson populaire
2 — Récipient
3 — Siège
4 — Insecte
5 — Compagnon de l'oie
6 — Oiseau
7 — Agréable à voir
8 — Court

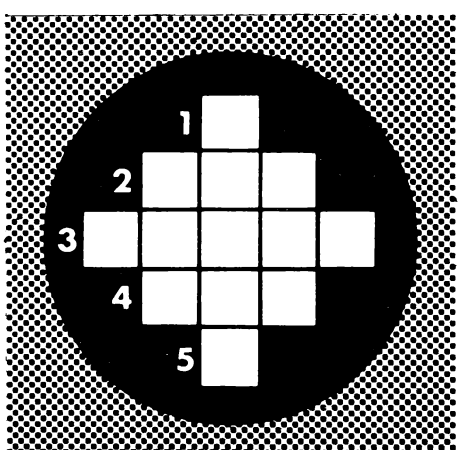
N° 4 1 — Habit
2 — Femme mariée
3 — Partie d'oreille
4 — Symbolise la presse dans la main
5 — Plat préparé
6 — Obstacle
7 — Mammifère
8 — Maladie de la peau

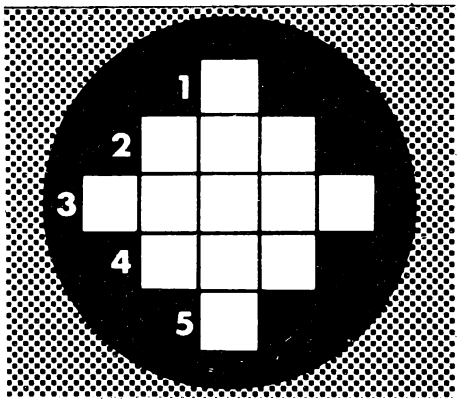


Solutions p. 125

MOTS EN LOSANGE

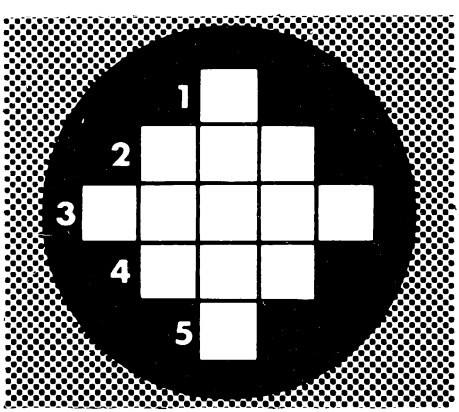
N° 1 1 — (Phoné.) Règle
2 — Mois
3 — Meuble
4 — Terre isolée
5 — Voyelle

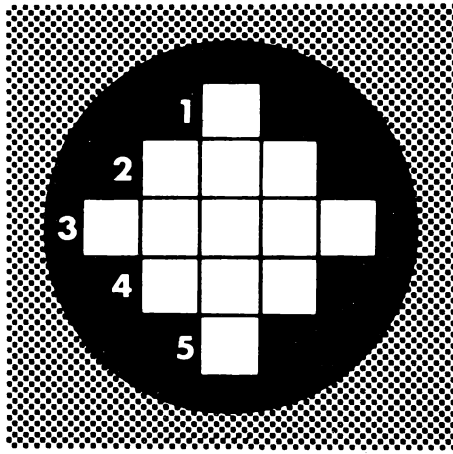




N° 2 1 — Consonne
2 — Vieille colère
3 — Sauvage
4 — Saison
5 — Voyelle

N° 3 1 — (Phoné.) Boisson
2 — Prénom
3 — Matériau de construction
4 — Sert à ouvrir
5 — Voyelle





N° 4 1 — On le voit deux fois dans « PAPA »
2 — Récipient
3 — Partie du frein
4 — Il vit sur les paupières
5 — Lettre Impériale

DEFINITIONS

N° 1 Un **DETRITOIR** est-il ?
un appareil à écraser les olives ?
un appareil à trier les détritus ?
un appareil à écrire ?
un appareil à souder ?

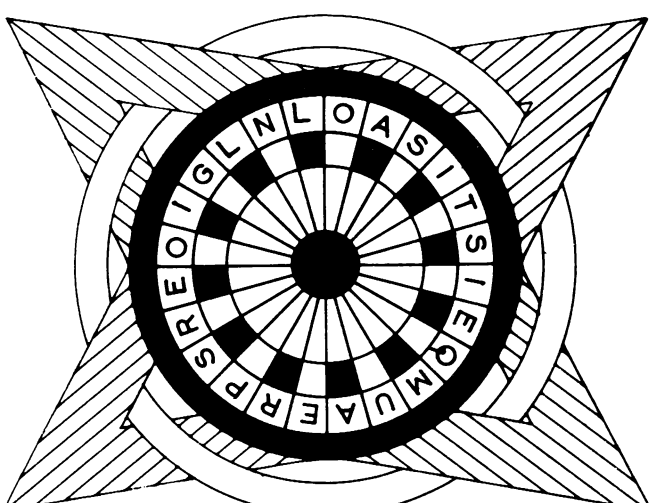
N° 2 Une **POITRINIERE** est-elle ?
une personne malade de la poitrine ?
un morceau de viande ?
une pièce de métier à tisser ?
une plante textile ?

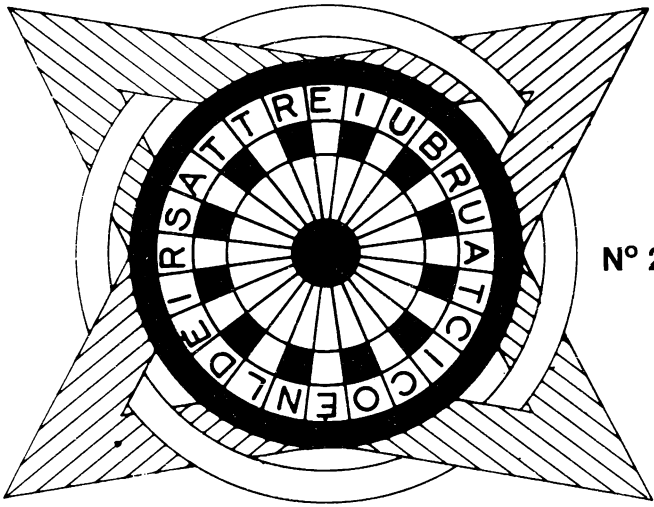
Solutions p. 125

LA ROUE DES MOTS

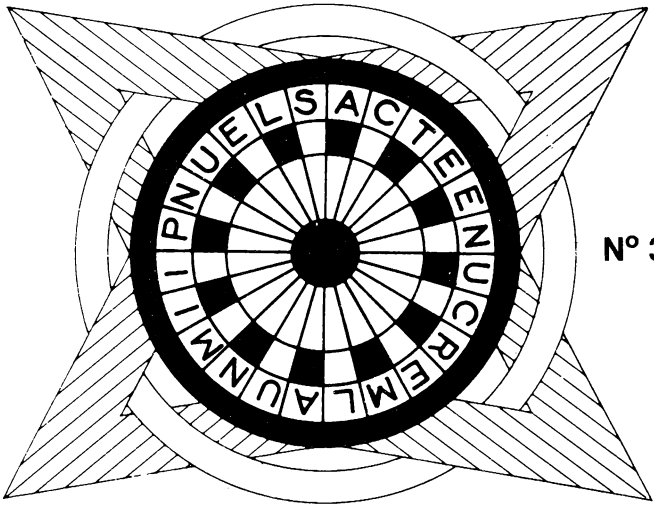
Dans chaque roue se trouvent deux mots. Il s'agit pour les découvrir de lire une lettre sur deux. A vous de prendre le bon départ.

N° 1

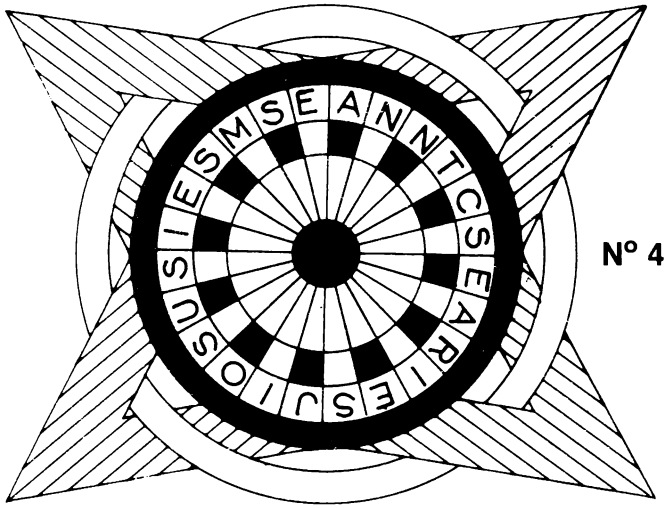




Nº 2



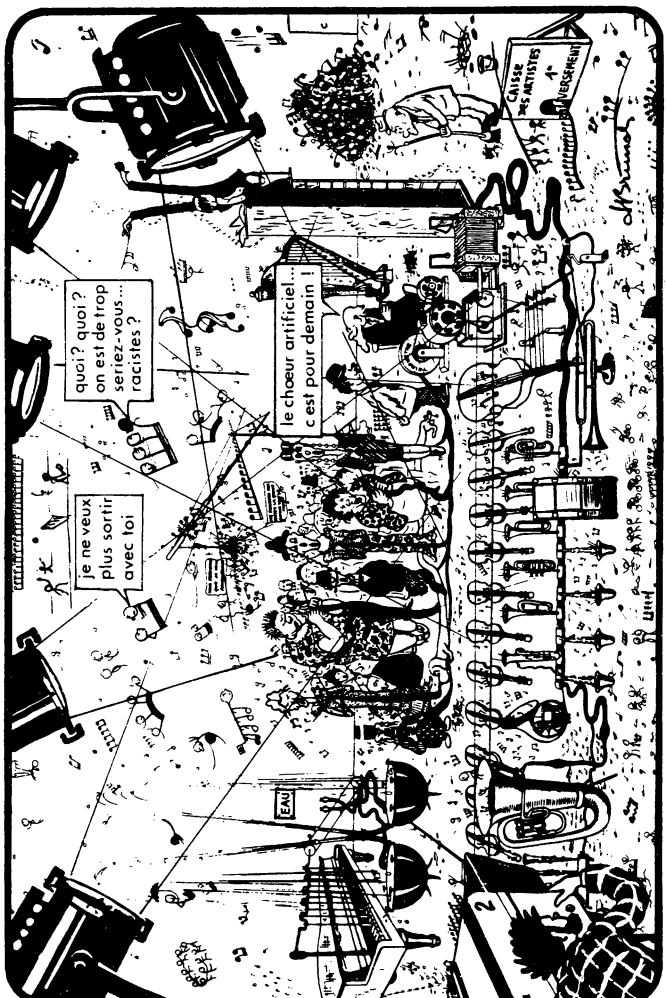
Nº 3



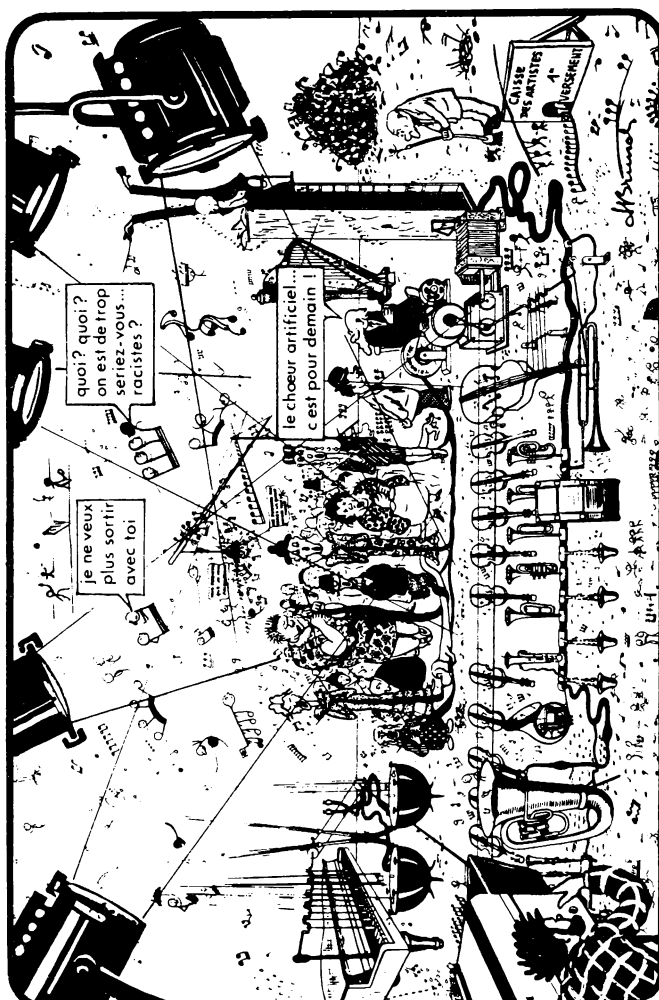
N° 4

Solutions p. 126

LA CHORALE


quoi? quoi? on est de trop seriez-vous... racistes?
je ne veux plus sortir avec toi
le chœur artificiel... c est pour demain !
CAISSE DES ARTISTES
EAU

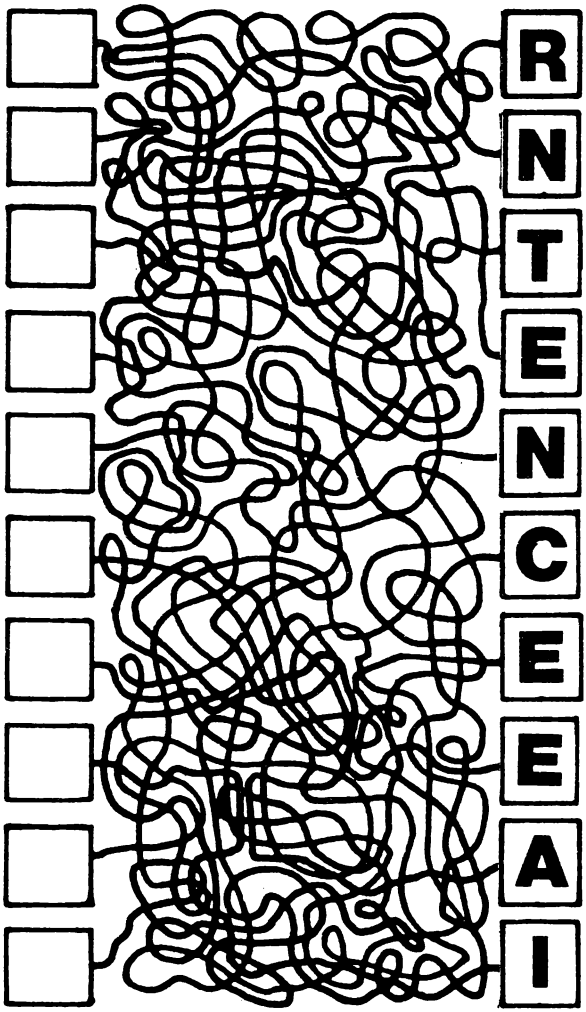
Dans le dessin de droite il y a 20 disparitions, donnez-vous cinq points pour chaque disparition que vous aurez constatée. (100 points c'est parfait).


quoi? quoi? on est de trop seriez-vous... racistes ?
je ne veux plus sortir avec toi
le choeur artificiel... c'est pour demain !
CAISSE DES ARTISTES

Solution p. 126

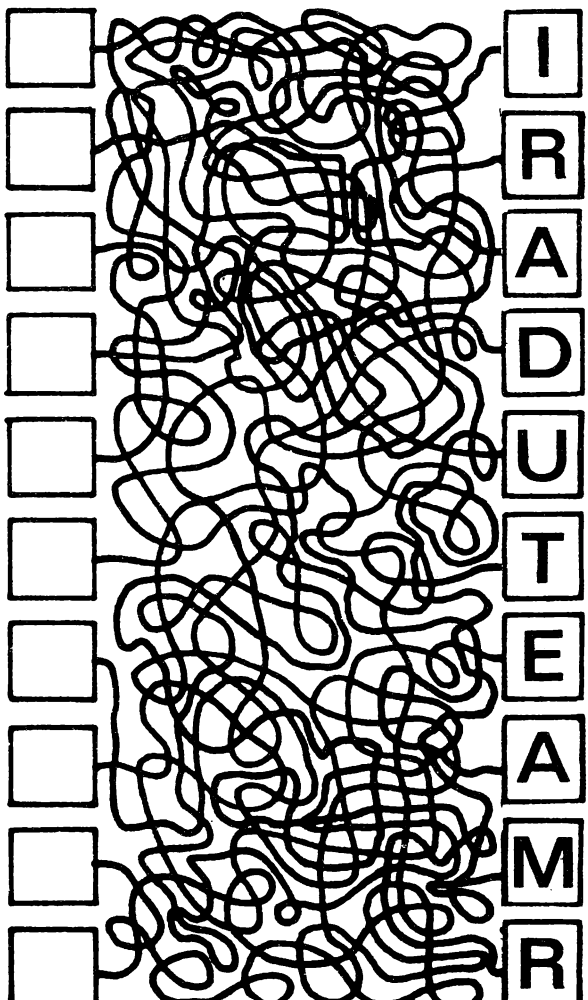
LES LABYRINTHES

N° 1



Si vous menez chaque lettre par le bon chemin... quel mot formerez-vous ?

N° 2

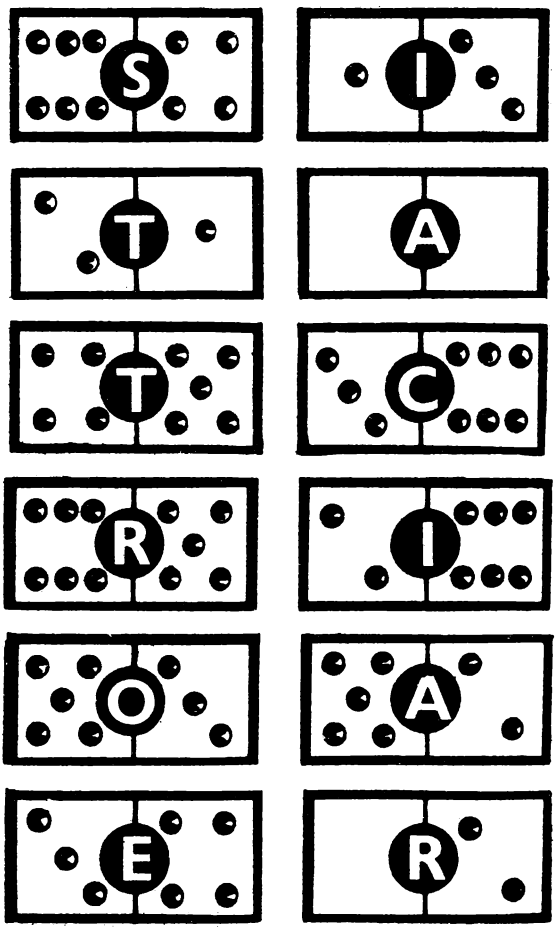


Solutions p. 125

LES DOMINOS

Il s'agit de découvrir un mot de douze lettres en utilisant tous les dominos.

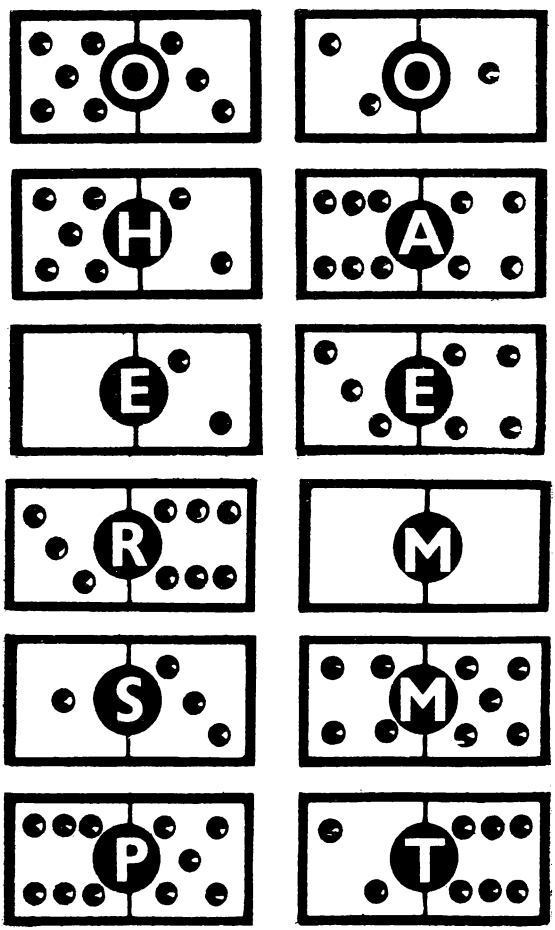
N° 1

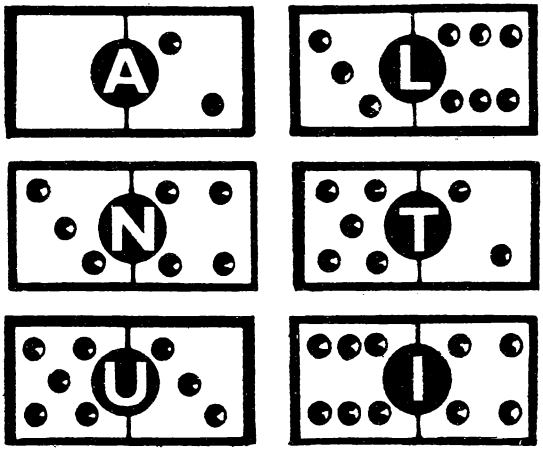


DE LA MEMOIRE

Vous les assemblez avec la méthode classique mais... de mémoire.
La première lettre figure sur le double franc.

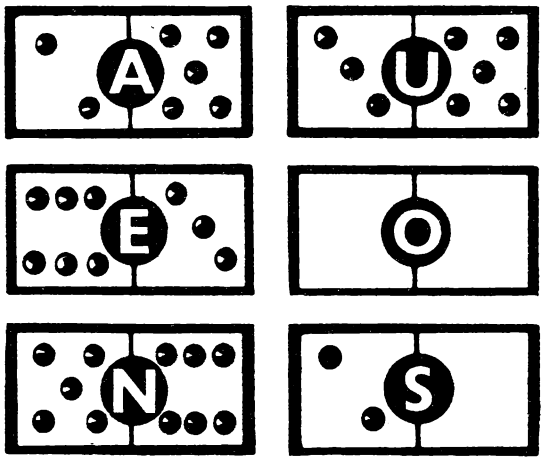
N° 2

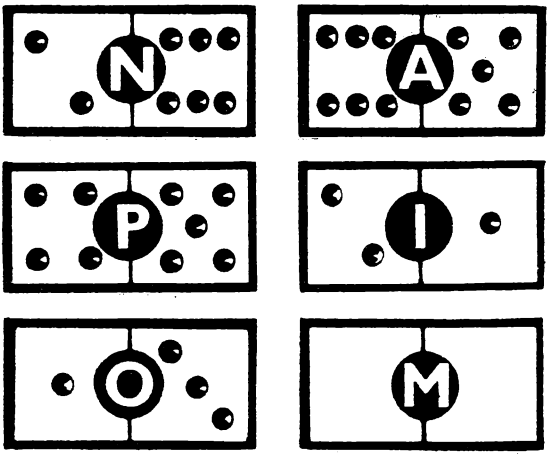


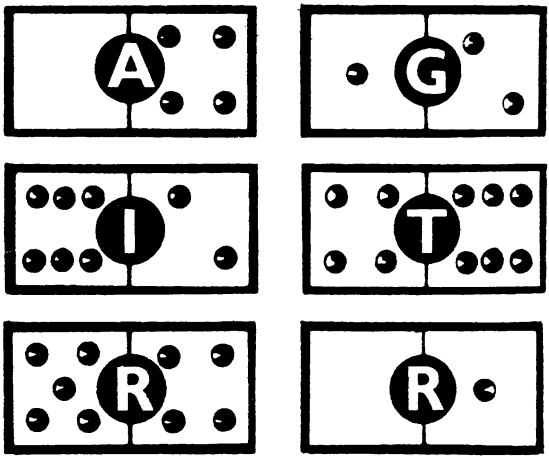


N° 3

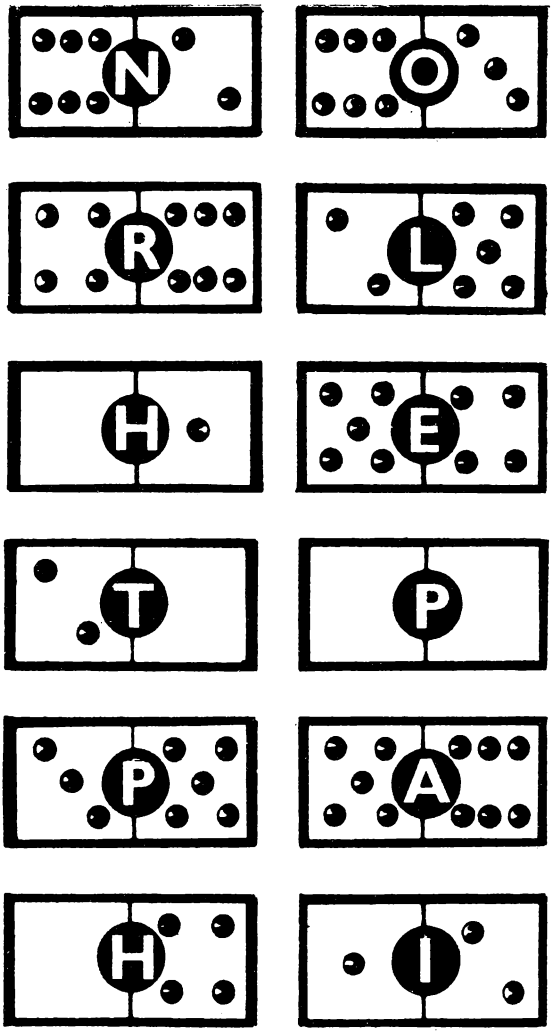
N° 4

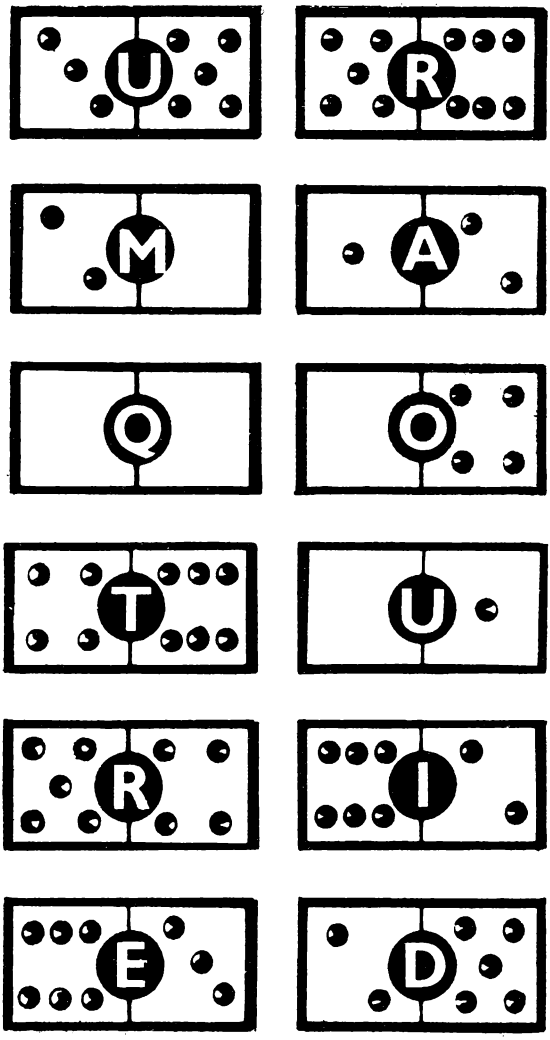



N
A
P
I
O
M


A
G
I
T
R
R

N° 5





Solutions p. 125

SOLUTIONS

CE QUE CES CARTES VOUS DISENT

N° 1
1 — Règlement d'un litige.
2 — Ne prenez pas d'engagement.
3 — Nette amélioration physique.
4 — Liquidation de vos ennuis.
5 — Vous êtes trop confiant.

N° 2
1 — Montée de votre train de vie.
2 — Difficultés avec un notaire.
3 — Issue favorable de vos démarches.
4 — Le sport portera remède à votre santé.
5 — Le temps travaille pour vous.

N° 3
1 — Prudence dans vos déplacements.
2 — Menace dans votre profession.
3 — Vous êtes aimé par tous.
4 — Chantez pour vaincre l'ennui.
5 — Vous aurez bientôt plus de bien-être.

LES MOTS EN TRIANGLE

N° 1

E P I T R E
P O S E E
I S A R
T E R
R E
E

N° 2

B A N A N E
A H U R I
N U I T
A R T
N I
E

N° 3

H A B I L E
A G A C E
B A T I
I C I
L E
E

N° 4

V E R I T E
E C O L E
R O S E
I L E
T E
E

LES LETTRES EGARÉES

N° 1 : QUI NE RISQUE RIEN N'A RIEN — **N° 2** : MIEUX

VAUT TARD QUE JAMAIS — **N° 3** : TOUTE PEINE MÉRITE SALAIRE — **N° 4** : LOIN DES YEUX LOIN DU CŒUR

LE NOM DANS LES NOMS

N° 1 CONTREFORT HONGRIE MIROIR BERGE
T I M B
MAINE LIN LAIE
A L E **REPONSE** : TIMBALE

N° 2 JOURS SOURDINE CHAMPS SOUPAPE
J U M E
ONGLET RAIL MISE
L L E **REPONSE** : JUMELLE

SYLLAPHONE

LE **PIE** RE DE **T'HOUX LAID** PAYS **HAIE** BIEN **CE LUIT HOUE** L'ON N'A **PAS** D'A **MI**S.

«Le pire de tous les pays est bien celui où l'on n'a pas d'amis».

UNE SUR TROIS

N° 1 : OLEAGINEUX — **N° 2** : MARRONNIER — **N° 3** : ADMIRATION — **N° 4** : CHARITABLE.

LES REBUS CROISÉS

N° 1 : HORIZONTALEMENT :

1 — LA MI - TIé DAIS grand LE - SCEAU - LèYE dit VER - é LAID CERFS -

2 — MAN - DUNES - FA - ME SON - TROYES - CHAU ZE -

3 — K'HIE - NON - POINT - DE - DU - Ré -
(L'amitié des grands, le soleil d'hiver et les serments d'une femme sont trois choses qui n'ont point de durée)

VERTICALEMENT :

1 — LA MI - NOIRE (Laminoir)
2 — SCEAU - BRIQUET (Sobriquet)
3 — é LAID - VE ment (Elèvement)
4 — MAN - Dix BULLES (Mandibules)
5 — FA - RAT MI NOEUD (Faramineux)
6 — TROYES - MA (Trois-mats)
7 — K'HIE - SE FA CHAT T'OR (Qui se fâche a tort)
8 — POINT - DARD J'AN POINT DE sue ISS
(Point d'argent, point de Suisse)
9 — DU - Bi TAS T'IF (Dubitatif)

N° 2 : HORIZONTALEMENT :

1 — LE plut - SAINT PLE - é - COLLIER - S'HAIE - MAIN TE
2 — NAN - DAIS - V rit T - POUR laid - K'AILE ARE - CHI -
3 — MAIE - DE - U - SA - CRIC - Fié S'AVIS
(Le plus simple écolier sait maintenant des vérités pour lesquelles Archimède eût sacrifié sa vie)

VERTICALEMENT :

1 — LE plut SQUE PART FAIX (Le plus-que-parfait)
2 — é - CH'OS FEE LA BIL (Echauffer la bile)
3 — S'HAIE - THUNE S'AILE ATOUT CHE VEAU
(C'est une selle à tous chevaux)
4 — NAN - QUIN (Nankin)
5 — V rit T - DE L'APPAT LIS (Vérité de La Palisse)
6 — K'AILE ARE - T'HIE STE P rit AN MOIS
(Quel artiste périt en moi)
7 — MAIE - T'HEURE AN PAGE (Metteur en pages)
8 — U - RA NUSS (Uranus)
9 — CRIC - B'LURE (Criblure)

N° 3 : HORIZONTALEMENT

1 — LE - BOM - CRI - TIQUE - AI - CE luit -
2 — KI - RA compte - LAIE - ZA vend TUR - DE - SON NAME -
3 — AU - MI - LIEU - DET - CHAI - D'OEUFS VRE -
(Le bon critique est celui qui raconte les aventures de son âme au milieu des chefs-d'œuvre)

VERTICALEMENT

1 — LE - COQ (Lecocq)
2 — CRI - STALLE (Cristal)
3 — AI - SPA DON (Espadon)
4 — KI - TOUE double (Quitte ou double)
5 — LAIE - T'RAIL (Lettraille)
6 — DE - MOIS Z'AILE (Demoiselle)
7 — AU - C ANNEAUX G'RAT F'HIE (Océanographie)
8 — LIEU - VIN (Lieuvin)
9 — CHAT - VRE FEUILLE (Chèvrefeuille)

N° 4 : HORIZONTALEMENT

1 — GRIVOISERIE ; 2 — LESINERIE

VERTICALEMENT :

1 — GRISOLLER ; 2 — RICANERIE

N° 5 : HORIZONTALEMENT

1 — REMPIETAIT ; 2 — RAGONDIN

VERTICALEMENT

1 — REMPORTERA ; 2 — TEILHARD DE CHARDIN

N° 6 : HORIZONTALEMENT

1 — ENTRECOUPA ; 2 — TINTAMARRE

VERTICALEMENT

1 — ENFANTIN ; 2 — PALOMAR

N° 7 : HORIZONTALEMENT

1 — CREPITA ; 2 — SURALIMENTERAIT

VERTICALEMENT

1 — CREPISSURE ; 2 — TARABUSTERAIT

N° 8 : HORIZONTALEMENT

1 — A - PAS rit - HIE lit YA - DAIS - Z'AIN - PO -
2 — SUR - TOUE ON - NID - VAN - T'HOUE - ON nie -
3 — FA - BRIQUE T'HOUX METS - ME - LE - SUC - S'HAIE -

(A Paris, il y a des impôts sur tout, on y vend tout, on y fabrique tout, même le succès).

VERTICALEMENT

1 — A - MALLE GAMME (Amalgame)
2 — HIE lit YA - LOUP UN DE LA coud PO LAID VRE - (Il y a loin de la coupe aux lèvres)
3 — Z'AIN - Six FERS (Zincifere)
4 — SUR - UN tend DENT (Surintendant)
5 — NID - VER nait (Nivernais)
6 — T'HOUE - TAIE K'OS MAIN entre A MI - (Tout est commun entre amis)
7 — FA - RHI BOL (Faribole)
8 — ME - NUE HAIE (Menuet)
9 — SUC - SAINT (Succinct)

LE LETTRATOME

	N° 1	N° 2
VERTICALEMENT :	SALIR	RODER
HORIZONTALEMENT :	SALER	ENDOS
CIRCULAIREMENT :	SURPRISE	RESERVER
	N° 3	**N° 4**
VERTICALEMENT :	TOTAL	PURIN
HORIZONTALEMENT :	ENTER	GORET
CIRCULAIREMENT :	TYROLIEN	PATINAGE

LE COMPAS DANS L'ŒIL

N° 1 1 : TAMBOUR - 2 : ELECTRICIEN - 3 : COTISATION - 4 : APPRENTI

N° 2 1 : ZURICH - 2 : PANTHERE - 3 : VESUVE - 4 : BINIOU

N° 3 1 : PARLOIR - 2 : VOLGA - 3 : VAGABOND - 4 : HABITUDE

N° 4 1 : ROUEN - 2 : JUSTINE - 3 : PRESTO - 4 : BUISSON

METAGRAMMES

N° 1 : HOCHE - LOCHE - POCHE - ROCHE

N° 2 : PECHE - SECHE - RECHE - MECHE

LES DÉDUCTIONS

N° 1 CALLIGRAPHE

CALLIGRAPHE
1°) CALLI
2°) A H
3°) RAP E
4°) CA I R E
5°) A G E

N° 2 CHIROMANCIE

CHIROMANCIE
1°) CH ANC E
2°) ROM E
3°) I CI

N° 3 LITTERATURE

LITTERATURE
1°) LIT R E
2°) RA RE
3°) TE
4°) RATURE

N° 4 PROPOSITION

PROPOSITION
1°) RO T
2°) PO TI N
3°) P ION
4°) SI

N° 5 SCANDINAVIE

SCANDINAVIE
1°) A V E
2°) AN N IE
3°) S I
4°) CANDI
5°) C A

REBUS ATOMIQUE

URANIFERE (U - Râ - Nid - Fer)

LE PETIT TRAIN REBUS

N° 1 : Pense beaucoup, parle peu, écris moins.

N° 2 : Celui qui aime même s'il a faim n'a pas d'appétit.

N° 3 : Méchant ouvrier n'a jamais de bons outils.

N° 4 : On voit qu'un ami est sûr quand notre situation ne l'est pas.

N° 5 : C'est en forgeant qu'on devient forgeron.

N° 6 : Ce qui est une imitation de la nature ne peut être un défaut.

LES SECRETS DU SPHINX

N° 1 LA FORCE SANS L'INTELLIGENCE S'EFFONDRE SOUS SA PROPRE MASSE.
AUTEUR : Horace (65 - 8 Avant J.C.)
OUVRAGE : Odes

N° 2 LE MENSONGE, COMME L'HUILE, FLOTTE A LA SURFACE DE LA VÉRITE
AUTEUR : Henry SIENKIEVICZ - Romancier Polonais (1846-1916)
OUVRAGE : Quo Vadis

N° 3 L'ESPRIT QU'ON VEUT AVOIR GÂTE CELUI QU'ON A
AUTEUR : J.B. Gresset (1709-1777)
OUVRAGE : Le Méchant

N° 4 DÈS QU'UNE CHOSE DEVIENT UTILE, ELLE CESSE D'ÊTRE BELLE
AUTEUR : Théophile Gautier (1811-1872)
OUVRAGE : Préface Aux Poèsies Complètes

N° 5 TOUT CE QUI EST INCONNU PASSE POUR MAGNIFIQUE
AUTEUR : Tacite (54-120)
OUVRAGE : Vie D'Agricola

N° 6 QUE L'IMPORTANCE SOIT DANS TON REGARD, NON DANS LA CHOSE REGARDÉE
AUTEUR : André Gide (1869-1951)
OUVRAGE : Les Nourritures Terrestres

N° 7 EN DONNANT LA LIBERTÉ AUX ESCLAVES, NOUS ASSURONS CELLE DES HOMMES LIBRES
AUTEUR : Abraham Lincoln (1809-1865)
OUVRAGE : Message au congrès

N° 8 LE VISAGE EST LE MIROIR DE L'ÂME
AUTEUR : Cicéron (106 - 43 Av. J.C.)
ŒUVRE : De ORATORE

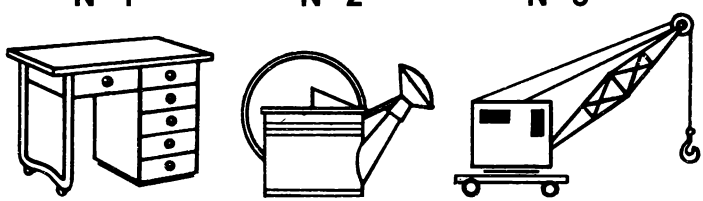
N° 9 UN HOMME NE PEUT ÊTRE ADMIRÉ SANS ÊTRE CRÛ

AUTEUR : Jean Cocteau (1889-1963)
ŒUVRE : Le discours d'Oxford

N° 10 CE N'EST QU'EN PARDONNANT QU'ON NE SE TROMPE PAS
AUTEUR : Rosemonde Gérard et Maurice Rostand
OUVRAGE : Un Bon Petit Diable

JEU VISUEL

N° 1 **N° 2** **N° 3**



LES CHARADES ILLUSTRÉES

N° 1 POT - LIS - MANNE (POLICEMAN)
N° 2 VER - NID - SOEUR (VERNISSEUR)
N° 3 TURBOT - RE - ACTEUR (TURBOREACTEUR)

LES ANAGRAMMES

N° 1
MEGI R
I LOTE
CHI EN
RODER
OUTRE
MICRO

N° 2
NUI RE
ECRAN
APRES
NOBLE
TAULE
NEANT

N° 3
DESI R
AI DER
MI RER
AUTEL
SERPE
DAMAS

N° 4
COEUR
REJET
ESSOR
PETRI
ETRES
CREPE

N° 5
FI LER
ARBRE
GANTE
OUSTE
TANGO
FAGOT

MONOGRAMMES

N° 1 : PLATON — **N° 2** : NAPOLEON — **N° 3** : CLOVIS

4 LETTRES - 4 MOTS

N° 1

S
SI
DIS
DAIS
JADIS

N° 2

N
NI
LIN
LOIN
SOLIN

N° 3

U
SU
USA
SAUT
FAUST

N° 4

R
ER
ERE
MERE
AIMER

N° 5

O
OR
ROI
TRIO
ROTIN

LE LABYROLETTRES

B oucle
R enne
A imant
T
I ndochinois
S eine
L ama
A
V iseur
A queduc

BRATISLAVA

LE JEU DES SILHOUETTES

De gauche à droite :

N° 1

Epoque 1900 - HENRI II - LOUIS XIII - PHILIPPE LE BON (XV^{e} S.) XVIII^{e} S. (Incroyable) - LOUIS XIV - 1^{e} EMPIRE - 1900 - GALLO ROMAINE

N° 2
DIAPASON - COR - CORNEMUSE - TIMBALE - CYTHARE - LYRE

N° 3
NOPAL - FOUGERES - ALOES - CELERI-RAVE - SALSIFIS - POIREAU

REBUSENTIMENTAUX

N° 1 : Les femmes sont comme des paons dont les plumes deviennent plus belles en vieillissant

N° 2 : Le mariage n'empêche point d'aimer ailleurs

N° 3 : Une bonne femme est le plus grand bienfait de la providence

N° 4 : Celui qui est aimé d'une belle femme est à l'abri des coups du sort

LES INTRUSES

N° 1
1 — S (Sommet)
2 — V (Javelot)
3 — M (Humide)
4 — A (Alène)
5 — I (Cible)
6 — U (Utopie)

PROVERBE : **A PARLER AUX SOURDS ON PERD SON LATIN**

N° 2
1 — I (Igloo)
2 — U (Hue)
3 — O (Chorale)
4 — S (Silo)
5 — L (Lévrier)

6 — T (Mortaise)
7 — D (Dé)
8 — H (Chéchia)

PROVERBE : **L'AMOUR DES FEMMES TUE LE COURAGE DES PLUS BRAVES**

N° 3

1 — T (Tétard)
2 — R (Rio)
3 — S (Sécateur)
4 — I (Arrosoir)
5 — R (Loir)
6 — A (Ra)

PROVERBE : **LES GRANDES DOULEURS SONT MUETTES**

N° 4

I — H (Hippocampe)
2 — R (Hirondelle)
3 — S (Serre)
4 — P (Pressoir)
5 — A (Minaret)
6 — T (Hutte)

PROVERBE : **L'ABSENCE EST LE PLUS GRAND DES MAUX**

LA RONDE DES MOTS EN CARRE

N° 1	N° 2	N° 3	N° 4
F I S C	C H A T	F I L M	J E A N
I L L E	H O T U	I S E O	E U R E
S L I P	A T R E	L E O N	A R D U
C E P E	T U E R	M O N T	N E U F

LES CONNAISSEZ-VOUS BIEN?

N° 1 : MIRACLE — **N° 2** : ADJOINT — **N° 3** : PALMIER — **N° 4** : EPANOUI — **N° 5** : SURFACE

LE DERNIER MOT

N° 1

C B D H O V F L
A R E U U E O I
M I N I S T R E
E N T T T U T U

N° 2

P N E J F L M G
L O T A R A O R
A C A D E M I E
N E U E T A S C

N° 3

C B B M J P J B
O R A I A A O R
C O N T R O L E
O C C E S N I F

N° 4

F D L P M H L A
R A O O E A I C
A M B I T I O N
C E E L S E N E

MOTS EN LOSANGE

N° 1

```
   T
  MAI
TABLE
  ILE
   E
```

N° 2

```
   B
  IRE
BRUTE
  ETE
   E
```

N° 3

```
   T
  LUC
TUILE
  CLE
   E
```

N° 4

```
   P
  BAC
PATIN
  CIL
   N
```

LES LABYRINTHES

N° 1 : CENTENAIRE — **N° 2** : ADMIRATEUR

DEFINITIONS

N° 1 : Appareil à écraser les olives
N° 2 : Pièce de métier à tisser

LES DOMINOS DE LA MEMOIRE

N° 1 : ARISTOCRATIE — **N° 2** : METAMORPHOSE —
N° 3 : MANIPULATION — **N° 4** : ORGANISATEUR —
N° 5 : PHILANTHROPE — **N° 6** : QUADRIMOTEUR

LA ROUE DES MOTS

N° 1 : MARSEILLAISE et PROGNOSTIQUE — **N° 2 :** ACCELERATEUR et DISTRIBUTION — **N° 3 :** LUMINESCENCE et MANIPULATEUR — **N° 4 :** SAISISSEMENT et REJOUISSANCE

LA CHORALE

1 La pancarte «EAU» près du piano. 2 Le chapeau du balayeur. 3 Le corps du chien est coupé. 4 Le seau de la caisse des artistes. 5 Le pied du trombone. 6 La ronde des notes en haut à gauche. 7 Il manque un violon. 8 La porte à droite. 9 Le tas de notes près de la harpe. 10 Un pied du piano. 11 Le chiffre deux de la caméra. 12 Le tricot d'une choriste. 13 Une partie du projecteur de gauche. 14 Le chapeau de la petite choriste. 15 L'ensemble des notes en haut du cadre. 16 Les trous du moteur. 17 Les trois notes cyclistes en bas. 18 Les cheveux du Chef d'Orchestre. 19 Les notes qui tombent sous le projecteur de droite. 20 La partie frappante du triangle sur l'accordéon.

Sport Cérébral

JEUX, GUIDES-JEUX, DICTIONNAIRES

Dans la même collection

MOTS CROISES

Aisés
à résoudre
« 2 étoiles »

Les Grilles classiques et thématiques de Pierre Laurent

Difficiles
à résoudre
« 4 étoiles »

Les meilleures grilles de Guy Brouty
Robert Rocca préface ces problèmes de l'un des grands maîtres du monde cruciverbiste.

MOTS MASQUES

128 pages de jeux inédits par Martine Piret
Jeux visuels à la portée de tous.

JEUX GRAPHIQUES

100 problèmes de Maurice Brunot qui amuseront toute la famille.

GUIDES-JEUX

Les Nombres par Yves Duval
Une mini-encyclopédie pour pouvoir répondre à toutes les questions en matière de chiffres des 3 Mousquetaires aux 1001 Nuits.

La Mythologie par Yves Duval
Pour être incollable sur la généalogie et les appellations des divinités.

DICTIONNAIRES

Le Grand Dictionnaire Sport Cérébral des mots croisés
Les mots de 2 à 41 lettres classés par nombre de lettres et par *ordre alphabétique direct.*

Le Grand Dictionnaire Sport Cérébral des mots croisés
Toujours d'après leur nombre de lettres, les mots de 2 à 41 lettres sont classés par *ordre alphabétique inverse*, c'est-à-dire partant des mots terminés par AA pour arriver aux mots se terminant par Z.

Tous ces ouvrages sont en vente chez votre libraire habituel.

Achevé d'imprimer
sur les presses de
SCORPION,
Verviers
pour le compte des
Nouvelles Editions Marabout
D. 1980/0099/107

collection
marabout service

Pour développer son sens de l'observation et enrichir son vocabulaire ainsi que ses connaissances en général, voici des heures de distraction avec les rébus, labyrinthes et autres créations originales que sont les jeux graphiques de...

Maurice Brunot, le père du célèbre « Petit train interlude », des « Secrets du Sphinx » et de bon nombre de jeux qui ont fait notre joie tant dans la presse écrite que sur le petit écran.

Couverture : création Nicole Philippi

0522 0406

40 **1887** 5